

WYGRAJ A1200 · WYGRAJ GRĘ · WYGRAJ NIESPODZIANKĘ
84 kolorowe strony!
INDEKS Nr 320358
ISSN 1230-8773
CENA 3,50 / 35000 zł
12/95
Świat GIER KOMPUTEROWYCH
HI OCTANE
ALIEN BREED 3D
MORTAL KOMBAT 3
HEROES OF MIGHT & MAGIC
PHANTASMAGORIA
KIM NAPRAWDĘ JEST MIKOŁAJ (str. 68)
MATT
PRZEDSIĘB. TECHNICZNO-HANDLOWE
ŁÓDŹ, UL. WIGURY 15, TEL. (0-42) 36-59-24
FAX (0-42) 36-84-33, TLX 885770 MATT PL
PRODUCENT JOYSTICKÓW
GWIAZDKOWA NIESPODZIANKA
SPECJALNA PLAKIETKA W KAŻDYM NUMERZE

AMIGA CENTRUM

staramy się zadowolić każdego klienta!

sprzdaż hurtowa i detaliczna

BI & K COMPUTER

BI & K COMPUTER



AMIGA M1438S





AMIGA 4000T

AMIGA 1200 wspaniałym prezentem pod choinkę.

zawiera:

wspaniały zestaw programów:

- Photogenics 1.2
- WordWorth 4 SE
- PPaint 6.4
- DataStore 1.1
- Turbo Calc 3.5
- Digita Organizer

oraz gry:

- Pinball Mania
- Whizz



JOYSTICKI ROCKFIRE

61-558 Poznań
ul. Wierzbięcice 37
tel./fax 33-19-71
ul. Mielżyńskiego 16

w naszej ofercie produkty firm:

Macro System
Vilage Tronic
Elbox
HDP

Phase 5
Helfrich
Elsat
TSS

Bydgoszcz
ul. Dworcowa 37
tel. 45-50-16
fax 22-64-03

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

Rok 3 Numer 12

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY
Karol Jagodziński
Grażyna Zubik

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

REDAKCJA
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA
Piotr Bilski
Tomasz Dominiak
Łukasz Dominiak
Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski
Kamil Szafara

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

NAŚWIETLANIE:
Studio "OMEGA"
Plac Weysenhoffa 11, Bydgoszcz

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
Wydawnictwo ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.

CZEŚĆ!



I tak oto doczekaliśmy grudnia, a to oznacza, że kolejny rok naszych spotkań dobiega końca. Jest to doskonała okazja, aby zrobić podsumowanie i powiedzieć, co się nam udało i co nam nie wyszło. Tak więc w minionym roku...

...dwa razy zwiększaliśmy objętość. Od stycznia razem z okładką mieliśmy 80 stron, zaś od października - aż 84! Całość drukowana była w pełnym kolorze!

...nieustannie udoskonalaliśmy stronę techniczną i merytoryczną czasopisma, dzięki czemu wprowadziliśmy nowy wystrój stron, ale także kilka nowych działek, że wymienię W PRZYGOTOWANIU, KANTYNĘ czy TAWERNĘ, cieszące się sporą popularnością.

...patronowaliśmy Mistrzostwom Polski Sensible Soccer Chełmno '95, które okazały się nadzwyczaj udaną imprezą (do tego stopnia, że obecnie powszechnie zapanowała moda na wszelkiego typu mistrzostw).

...znacznie rozrósł się SKLEP, powiększając swoją objętość z 200 pozycji do prawie 600.

A nasze wpadki? Oj, kilka się zdarzyło. Ważniejsze to...

...zilustrowanie gry "Lunar Command" (Moonbase) grafikami z zupełnie innej gry.

...przemianowanie tytułu gry Celtic Tales na... Celtic Tables. Co gorsza, trudno powiedzieć, co wspólnego mają celtyckie opowieści z celtyckimi stołami?! Ach, te przeklęte chochliki!

Pozostaje też kwestia gier, które miały się pojawić, a które w końcu się nie pojawiły (prace zawieszone z przyczyn niezależnych). Przykładem jest tutaj gra TFX. Mimo że producenci dawno już obiecywali wydanie wersji amigowej, na rynku istnieje tylko wersja na PC. Rozmawialiśmy z firmą Ocean - podobno pracę mają być wszczęte. Tym razem, poczekamy na gotową wersję.

Na koniec wypada podać tytuły gier, których konwersję wykonano, mimo braku wcześniejszych zapowiedzi ze strony producentów. Z ważniejszych tytułów są to:

- na Amigę - Little Big Adventure, Star Crusader, Teenagent;

- na PC - AB: Tower Assault, Kajko i Kokosz, Sensible World of Soccer, Super Stardust, Zeewolf.

O innych konwersjach mówiliśmy wcześniej, trafnie przewidując ich pojawienie się.

No cóż, przed nami Wigilia, a co za tym idzie, moc prezentów, później Nowy Rok i związana z nim zabawa sylwestrowa, a potem kolejny rok komputerowych zmagań z jeszcze lepszymi grami. W tym miejscu wypada Wam tylko życzyć wszystkiego dobrego, to znaczy właśnie wielu prezentów, świetnego Sylwestra i lepszych gier. No i oczywiście jeszcze ciekawszego Świata Gier Komputerowych!

Do zobaczenia... w przyszłym roku!

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

KONKURS!



Wewnątrz tego numeru ukryliśmy pewną ilość bałwanków - dokładnie takich samych, jak ten obok. Twoim zadaniem jest wyszukanie ich wszystkich. W odpowiedzi wystarczy tylko podać sumę (wliczając w to bałwanka obok).

Odpowiedzi należy przysyłać na adres redakcji wyłącznie na kartach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 20.12.1995 r. Decyduje data stempla pocztowego. Nie zapomnij także podać, oprócz adresu zwrotnego, parametrów posiadanego komputera.

Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze styczniowym. Wśród uczestników konkursu rozlosujemy 10 gier komputerowych.

KUPON KONKURSOWY
ŚGK
BAŁWANKI



Alien Breed 3D

Doom na Amigę - tak krótko można by określić tę grę. Już kiedyś o **Alien Breed 3D** pisaliśmy, teraz zaś powracamy do niego ponownie, aby temat poszerzyć.



Heroes of M&M

Cykl **Might & Magic** jest do dziś prawdziwym rolplejowym gigantem. Jego twórcy tym razem postanowil i spróbować swoich sił w startegii. Oczywiście, w świecie **Might & Magic**.



Hi Octane

Niby wyścigi, ale czy na pewno? W końcu jednym z celów jest zestrzelenie innych bolidów. Całość prezentuje się fenomenalnie. Super-grafika, super-dźwięk i super-wymagania.



Mortal Kombat 3

Do tej gry nie trzeba chyba nikogo namawiać. W końcu jest to czołówka czołówki bijatyk. Autorzy gry oddają w Twoje ręce jeszcze więcej zawodników, co oznacza jeszcze więcej walk.



Phantasmagoria

Ta gra ma szansę stać się kamieniem milowym w komputerowych horrorach. Zamieszczoną ją, i z tego jest najbardziej znana, aż na 7 (słownie: siedmiu) kompaktach! Super!

KUPON KONKURSOWY

REBUSY

TRYBUNA

ZAPOWIEDZI

OPISY

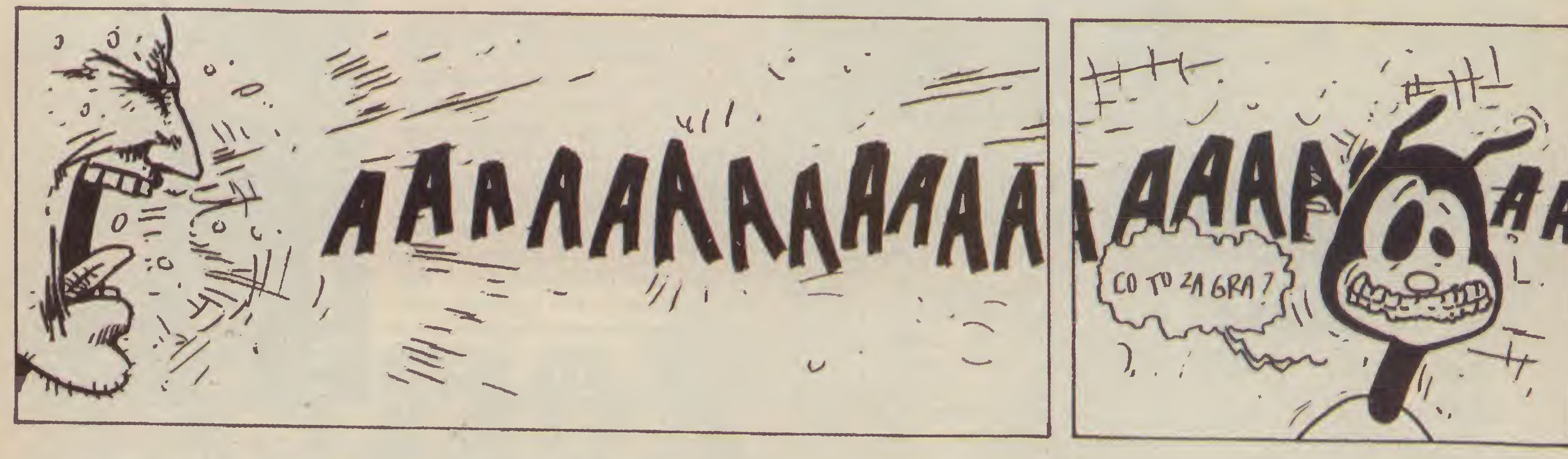
REBUSY konkurs

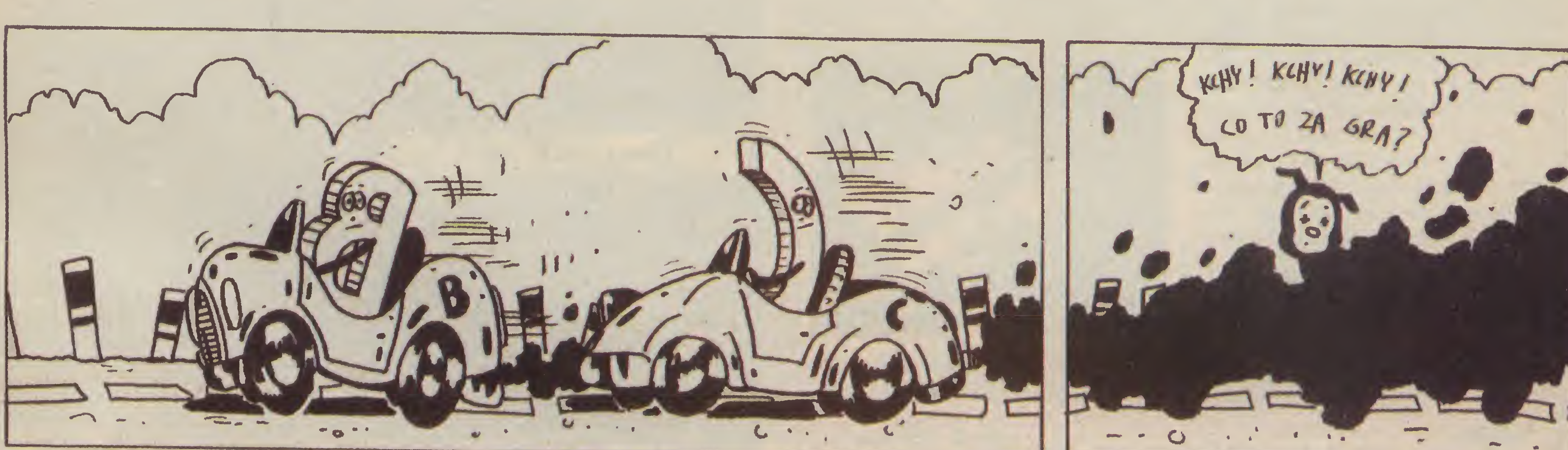
"Rebusy" to nasz kolejny zwariowany konkurs. Twoim zadaniem jest odgadnięcie na podstawie rysunków tytułów czterech gier. Jeśli przykładowo na obrazku widniałby lew siedzący na tronie, to oczywiście odpowiedź powinna brzmieć "Lion King". Jak widzisz zasady są proste.

Odpowiedzi należy wysłać na adres redakcji do dnia 20.12.1995 r., koniecznie na karcie pocztowej z naklejonym kuponem konkursowym (kupon znajdziesz na stronie obok). Przejrzystych skojarzeń!











Alfabet Śmierci

Seven Stars

Firma Seven Stars najwyraźniej ostro atakuje. Oto kolejna (i wcale nie ostatnia) nowość tej grupy - Alfabet śmierci.

Fabuła gry, jak mówią sami jej autorzy, przypominać ma klimatem opowieści Philipa K. Dicka (amerykański pisarz SF). Już sam wstęp daje wiele do myślenie. Otóż bohater otrzymuje wiadomość o śmierci swojego przyjaciela. Postanawia uczestniczyć w jego pogrzebie. W tym celu wraca do rodzinnego miasteczka. Na miejscu spotyka go niemiła niespodzianka. Mieszkańcy uporczywie twierdzą, że on sam nie jest tym, za kogo się podaje, że człowiek o jego imieniu i nazwisku zmarł dawno temu, jeszcze jako dziecko. Horror, prawda?

Strona techniczna gry prezentuje się okazale - prosta i przyjemna obsługa, świetnie dobrana muzyka oraz efektowna grafika (mnóstwo digitalizowanych lokacji w wysokiej rozdzielczości).

AMIGA IBM

Wersja na A1200 i A500 ukaże się już w tym miesiącu, tj. w grudniu, natomiast wersja na PC 386 SVGA - na początku przyszłego roku.

P.P.



KAJKO I KOKOSZ

Seven Stars

"Kajko i Kokosz" to z pewnością najbardziej popularny komiks polski, nie dziwne więc, że w końcu pojawiła się także gra, która stanowiła kontynuację przygód mieszkańców Mirmiłowa. W pracach, co jest chyba oczywiste, "maczał palce" sam Janusz Christa, a całość opracowała firma Seven Stars. Dotychczas program przeznaczony był wyłącznie dla posiadaczy komputerów Amiga, ale już wkrótce się to zmieni, a właściwie już się zmieniło. Oto firma Seven Stars przygotowała dla pecetowców gwiazdkową niespodzian-kę - wersję Kajka i Kokosza przeznaczoną specjalnie na ich maszynki. To co, wypadałoby znów zrobić zbójcerzy "na szaro"!

IBM

P.P.



Chaos Control

Infogrames

Kto jeszcze nie ochłonął po emocjach związanych z Terminal Velocity już teraz powinien zakasać rękawy, zbliża się bowiem Chaos Control - nowa hiperextraverysuper strzelanina, przed którą na pewno wszyscy wkrótce pochylimy głowy. Trzydzieści minut sekwencji wideo, grafika 3D, jakiej jeszcze do tej pory nie widziałeś (co za miasto) i animacja w czasie rzeczywistym (25 klatek na sekundę). Bez wątpienia obok takich danych żaden rozsądny gracz nie przejdzie obojętnie. Tym bardziej, że na końcu czeka go chwała wybawcy Ziemi, bowiem naszej planecie grozi wielkie niebezpieczeństwo ze strony Kesh Rhan, którzy zamierzają ją podbić, aby... coś tam.

IBM

Na taką strzelaninę czekało wiele pokoleń graczy i teraz w końcu... "wystarczy" mieć minimum 486 DX 33, 4 MB RAM i CD. To chyba niedużo, nieprawdaż? Niestety, przewidywany czas emisji wciąż pozostaje nieznany.

P.O.



Crusade: No Remorse

Origin

Firma Origin właśnie skończyła prace nad programem pt. Crusader: No Remorse, który będzie połączeniem takich gier, jak Syndicate i Doom. Bardzo dokładna grafika (nic dziwnego, SVGA) zostanie przedstawiona w trójwymiarze, podobnie jak w Heimdall 2. Jeśli chodzi o fabułę, to będzie całkowicie zabójcza (dosłownie!). Staniesz się dowódcą oddziałów złożonych z robotów bojowych, których zadaniem jest niszczenie wszystkiego, co się rusza. Do dyspozycji otrzymasz cały arsenał najbardziej śmiercionośnej broni, od pistoletów, przez lasery, do wyrzutni rakietowych.

Środowisko obsługi będzie w pełni interaktywne i pozwoli na podejmowanie bardzo różnego rodzaju działania.

IBM

W kilku słowach można by określić tę grę jako "bijka-zabijka", lecz jak zapowiadają autorzy, będzie ona wymagała także myślenia. Jeżeli Origin spełni swoje obietnice, a zwykle to robi, będziemy mieli następcę Syndicate. Na razie przewidywana jest wersja tylko na CD-ROM.

P.B.



Space Hulk 2

Electronic Arts

Gra Space Hulk firmy Electronic Arts cieszyła się swego czasu olbrzymią popularnością. Decydowało o tym kilka bardzo istotnych czynników. Niewątpliwie należały do nich związki z systemem RPG, Warhammer 4000 i niepowtarzalny, mroczny nastrój. Dla tych, którzy chcieliby jeszcze postrzelać do okrutnych Obcych (a wiem, że jest ich wielu), mam bardzo dobre wieści. Electronic Arts zapowiada kontynuowanie tematu. I nie będą to żadne dodatkowe misje, ani edytory poziomów, lecz pełna, zupełnie nowa gra.

Działanie programu zostanie najprawdopodobniej oparte na nowoczesnej technice tworzenia obrazów i animacji trójwymiarowych. Tym razem jednak obraz widziany oczami komandosów będzie zajmował cały ekran, podobnie, jak ma to miejsce w zaawansowanych rolplejach typu Ravenloft. Wszystkie postacie występujące w czasie akcji otrzymają wspaniałą, wysokiej jakości oprawę graficzną. Jeśli chodzi o animację, będzie to połączenie dotychczas używanych procedur z raytracingiem. Oczywiście, dojdą nowe potwory, m.in. tajemnicza istota AI. Ze szczegółów technicznych warto jeszcze wymienić specjalną opcję treningu mającą przygotować niezaawansowane-go gracza do jak najszybszego wkroczenia w świat mrocznych labiryntów. Sami autorzy określają ten produkt jako "Doom dla myślących" i chyba po raz kolejny udowodnią, że ich dzieła zaliczają się do światowej czołówki. Zatem jeśli ktoś zamierza czekać z nadzieją na premierę, na pewno się nie zawiedzie. Space Hulk 2 ma być wydany na początku przyszłego roku, w styczniu.

IBM

P.B.



Teenagent

Metropolis

IBM

Jeszcze zanim Teenagent pojawił się w sprzedaży, już mówiło się o tej grze dużo i głośno. Jej twórcy reklamowali ją jako najlepszą i najweselszą polską przygodówkę. O prawdziwości tego stwierdzenia mogli dotychczas przekonać się tylko pecetowcy. Minął niespełna rok i wspomniane hasło reklamowe znów rozbrzmiało w komputerowym światku, a to dzięki twórcom z Metropolisu, którzy postanowili utwierdzić w tym przekonaniu także amigowców. Tak! Jak się już zapewne domyślasz, na dniach powinna ukazać się amigowa wersja tej gry. Hurrra!

P.P.

ESC from F5

Blue Byte

Firma Blue Byte, znana dotąd ze świetnych strategii, wkracza na rynek przygodówek. Jej najnowszy produkt, Esc from F5, to komiksowa gra, której głównym bohaterem jest mały, różowy ufoludek o imieniu Chewy. W poszukiwaniu przyjaciela trafia on na stację kosmiczną F5, która zamieszkana jest przez wrogo nastawione do Chewy'ego zielone stworki. Udaje mu się uciec, jednak jego statek zostaje wessany przez czarną dziurę. Trafia na Ziemię w czasy mniej więcej współczesne. Tu Chewy dowiaduje się, że gdzieś głęboko w południowoamerykańskiej dżungli archolodzy znaleźli posągi przedstawiające tajemniczego kosmitę. Razem ze swymi ziemskimi przyjaciółmi wyrusza tam, aby poszukać swego kolegi.



Już na samym początku rzuca się w oczy duże podobieństwo do Day of the Tentacle. W Esc from F5 także sterujesz trzema postaciami. Pokrywa się także styl grafiki (równie śmiesznej i równie kolorowej). Inny będzie natomiast system kierowania poczynaniami bohaterów. Jeśli autorzy unikną błędów, to gierka może okazać się hitem na miarę Day of the Tentacle czy Sam'n'Maxa.

Aha, jeszcze jedno. Esc from F5 ukaże się tylko na CD. Na wersję dyskietkową nie ma co liczyć.

K.S.

Skarb Templariuszy

L.K. Avalon

Kiedy stalowa krata opadła z głuchym łomotem na granitowe płyty przez ciało Mistrza przebiegł dreszcz. Skrzypienie łańcuchów mechanizmu ustało, a w zamku zapanowała nienaturalna cisza. Wsłuchując się w bicie własnego serca i czerpiąc siłę z tego równego pulsowania, Mistrz przesunął dźwignię ukrytą w ścianie. Podłoga skarbca opadła w otchłań wydrążoną w wapiennej górze. Ogromny majątek zakonu Templariuszy zniknął na wieki. Sale, w których rozbrzmiewały zwykle dysputy, oddawały teraz tylko słabe echo kroków Mistrza, gdy ten kierował się do bramy głównej. Wychodząc zasłonił oczy przed blaskiem słońca, a purpurowy kamień jego sygnetu chłonął światło, nabierając cieplejszej barwy i rysując niewidoczne dotychczas tajne znaki...

Skarb Templariuszy to nowa gra przygodowa, przenosząca Cię w świat lochów i baszt zamku Templariuszy. Przed Tobą sekretne znaki, tajemnice i zagadki w drodze do legendarnego skarbca. Doskonale dobrane wnętrza i krajobrazy czynią ze Skarbu Templariuszy grę o niepowtarzalnym klimacie, a prostota obsługi uprzyjemnia zabawę. 4000 kolorów, kilkadziesiąt lokacji i cała masa przygód w jednym pudełku. Gra będzie na A500, 600 i 1200.









BASTION

L.K. Avalon

Już od jakiegoś czasu chodziły słuchy o pierwszym polskim rolpleju, który jakoby nazywać się miał Bastion. I faktycznie, okazuje się, że gra taka rzeczywiście powstanie, ale wcale nie będzie to rolplej. Sami autorzy gry twierdzą, że będzie to raczej strategia, choć o fabule inspirowanej powieściami Tolkiena.

Rozgrywkę można prowadzić z komputerem lub z partnerem. Głównym zadaniem będzie pokonanie Zła lub przeciwnika (to chyba oczywiste). Każdy z oddziałów charakteryzuje się specyficznymi cechami, takimi jak siła, mobilność czy rodzaj wodza. Wódz jest bardzo ważną postacią w oddziale, bowiem od jego siły zależy w dużej mierze morale oddziału. Ponadto tylko wódz obdarzony jest siłą magiczną i może rzucać czary. Przebieg gry odbywa się w systemie rundowym, co oznacza, że każdy z graczy (także komputer) ma na wykonanie swoich działań określoną ilość punktów akcji, po wykorzystaniu których oddaje ruch przeciwnikowi. Za pokonanie przeciwnika uważa się zdobycie jego sztandaru, czyli zajęcie pola, na którym sztandar się znajduje.



Bastion ukaże się na komputery klasy PC 386.

International Tennis Open

Infogrames

Po piłce nożnej chłopcy z Infogrames zabrali się również i za tenis. Jakkolwiek nie należę do miłośników tej gry, to jednak w wydaniu International Tennis Open sport ten może wzbudzić we mnie pewne zainteresowanie. Wspaniała, realistyczna, no i oczywiście trójwymiarowa grafika, równie realistyczne efekty dźwiękowe, a w tym również ponad 1000 różnych komentarzy sprawozdawcy sportowego (niestety, French albo English), płynna animacja oraz matematycznie modelowany tor lotu piłki, aby gra jak najlepiej odzwierciedlała realia prawdziwego meczu. Ponadto masz możliwość wyboru nawierzchni, przeciwnika, oraz jednego z trzech poziomów trudności. Jeśli żaden z nich nie będzie Ci odpowiadał, zaproś znajomego. Cpcja gry na dwa plajery czeka. W przygotowaniu jest wersja dyskowa i kompaktowa.

P.O.



Caesar's Challange

Infogrames

Zabawa dla całej rodziny, tak w czterech słowach najlepiej można określić Caesar's Challange. Głównymi bohaterami gry są znani wszystkim Asterix, Obelix i ich przyjaciele, którzy chcą udowodnić, że mogą podróżować po Imperium Rzymskim, gdzie im się podoba - wbrew zakazowi Cezara. Aby tego dokonać, muszą z każdego zakątka cesarstwa przynieść dowód, że tam byli. Zabawa rozgrywa się na planszy składającej się z kilkudziesięciu pól symbolizujących różne przygody mogące Cię spotkać w czasie wędrówki: polowania, tajemnicze hieroglify, które musisz odszyfrować, Rzymian do bicia i ponad 1000 pytań dotyczących historii (i nie tylko) tego okresu. Jeśli odpowiesz prawidłowo, czeka Cię nagroda - trofeum, którego tak potrzebujesz. Do wspólnej zabawy, aby było jeszcze weselej, możesz zaprosić jeszcze trzy osoby. Gra będzie dostępna na PC CD-ROM, ale także na MAC CD-ROM.



P.O.

Planet Football

Infogrames

Miłośników piłki nożnej czeka już wkrótce kolejna porcja mocnych wrażeń. Planet Football to program, który łączy w sobie cechy tradycyjnego menagera z prawdziwą symulacją meczu piłkarskiego, w której możesz dryblować, strzelać głową, wykonywać wybicia piłki i robić woleje, a wszystko to we wspaniałej trójwymiarowej grafice wspomaganej przez super realistyczne efekty dźwiękowe. Od strony strategicznej gra przedstawia się równie imponująco. Do dyspozycji masz 24 zespoły, 15 zawodników w każdym z nich, 15 różnych strategii rozgrywania meczów. Ponadto do zabawy możesz zaprosić znajomego, a jeśli z jakichś względów znudzi Ci się osobiste rozgrywanie meczów - opcja Interactive - możesz włączyć tryb Managerial, który umożliwi Ci zajęcie się tylko strategiczną stroną programu. Wedle życzenia. Gra ma ukazać się w wersji PC 3.5", PC CD-ROM, Amiga, CD32.

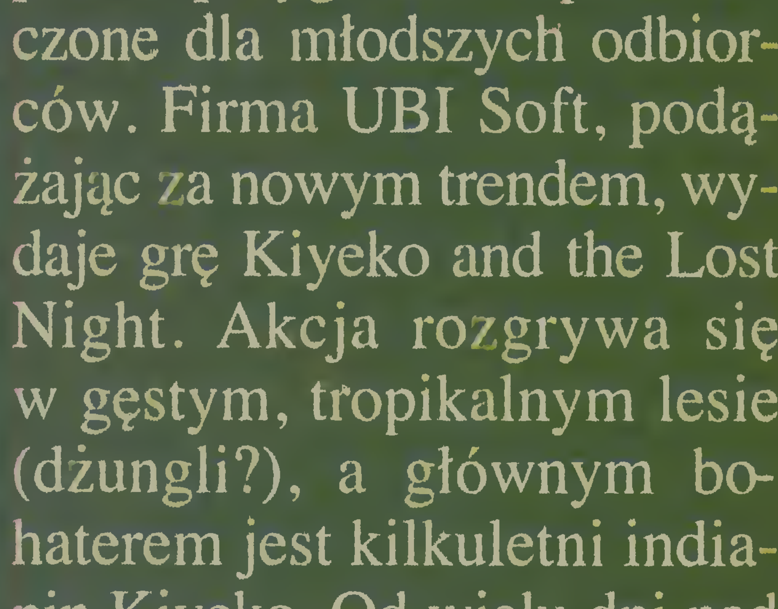
P.O.



Kiyeko and the Lost Night

UBI Soft

Ostatnio modne stały się proste przygodówki przeznaczone dla młodszych odbiorców. Firma UBI Soft, podążając za nowym trendem, wydaje grę Kiyeko and the Lost Night. Akcja rozgrywa się w gęstym, tropikalnym lesie (dżungli?), a głównym bohaterem jest kilkuletni indianin Kiyeko. Od wielu dni nad wioską bez przerwy świeci słońce, które w ogóle nie zachodzi. Wysychają strumyki oraz wszelkie uprawy. Ludzie i zwierzęta mają już dość nieustającego upału. W tym samym czasie młody Kiyeko wyrusza zapolować na węże. W pogoni za nimi gubi się w lesie. Próbując wrócić do domu, chłopiec odkrywa coś dziwnego. Czy uda mu się odnaleźć zgubioną noc i uratować mieszkańców jego wioski?



Kiyeko..., tak jak większość tego typu gier, zawiera wesołą, komiksową grafikę w wysokiej rozdzielczości oraz mówione komentarze w kilku językach (angielski, niemiecki, francuski, włoski, hiszpański). Poza walorami edukacyjnymi, gierka jest też warta zobaczenia ze względu na mnogość śmiesznych sytuacji. Natomiast niektóre dialogi po prostu zwalają z nóg.

Gra ukaże się wyłącznie na CD-ROM i pracować będzie tylko pod Windows.

K.S.

MARTWA STREFA

Seven Stars

"Uciekinier z więzienia trafia do opustoszałej bazy-bunkra i stara się rozwikłać tajemnicę zniknięcia obsługi. Zadanie jest o tyle utrudnione, że baza inwigilowana jest przez agresywne roboty bojowe gotowe do walki..."

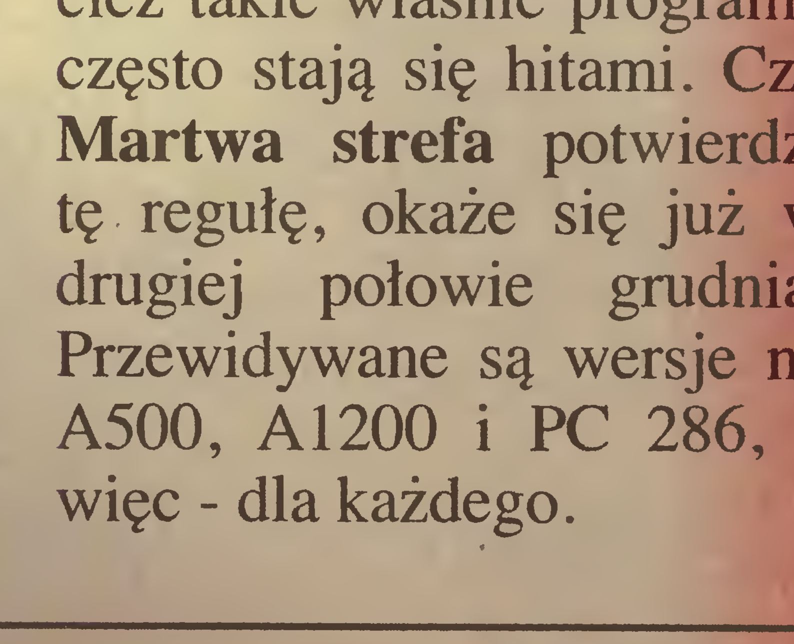
Myślę, że nie trzeba nic więcej dodawać w kwestii fabuły. Powiem tylko, że sami autorzy określają swój produkt jako grę przygodową z elementami role-playing. Szczerze mówiąc, brzmi to trochę dziwacznie, ale przecież takie właśnie programy często stają się hitami. Czy **Martwa strefa** potwierdzi tę regułę, okaże się już w drugiej połowie grudnia. Przewidywane są wersje na A500, A1200 i PC 286, a więc - dla każdego.

Mega Blast

L.K. Avalon

Mega Blast to kolejna zręcznościówka firmy L.K Avalon. Twoim zadaniem, zależnie od wybranego trybu gry, jest wyeliminowanie wszystkich przeciwników (maksymalnie może ich grać sześciu) lub odnalezienie wszystkich diamentów ukrytych pod murkami. W każdej rozgrywce istnieje konieczność zlikwidowania różnego typu "przeszkadzajek", czego dokonuje się przy pomocy dwóch typów bomb: statycznych i latających. Wszelkie murki (za wyjątkiem stalowych ścian) kruszą się w wyniku bezpośredniego sąsiedztwa z eksplodującą bombą, zostawiając nowe przejścia i odkrywając ukryte skarby. Oprócz dodatkowych bomb, możesz także natrafić tu na różne niespodzianki. Nie należy się dziwić, jeśli po zebraniu pytajnika ekran np. obróci się o 180 stopni. Wszystkie bomby, tak samo, jak zawodnicy, poruszają się tylko po liniach prostych. Zbierania bonusów dokonuje się przez wejście na pole, na którym się one znajdują. Gra w całości obsługiwana jest przy pomocy joysticka.

Gra Mega Blast przeznaczona będzie na PC 386 oraz na Amigi: 500, 600 i 1200.




NARESZCIE! KU-
PIŁEM JĄ!
CHEJ, TY! CZER-
WONE ŚWIATŁO!
GRA WSZECHCZASÓW!
„KARALUCHY MUTANTY"
KARALUCHY
MUTANTY
TO BOLI.
KR
RRRR
SPADAMY STĄD,
KARALUCHY!
DORWĘ TE ROBALE!
BRUM
BRUM
DEZYNSEKCJA
WESOŁYCH ŚWIĄT!
JEHAAAAAAAAAAAA...
WRRRRR
...I WIELU GIEREK.
KONIEC

Normality Inc.

Obserwując rozwój gier przygodowych, dochodzę do wniosku, że one ciągle ewoluują. Dążą do jak najaktywniejszego środowiska i niezwykle prostej obsługi. Wystarczy porównać pierwszą i ostatnią część (na razie) słynnego cyklu King's Quest. Pomijając niesamowitą różnicę grafiki, warto zwrócić uwagę na interface użytkownika. Żmudne wpisywanie komend zostało zastąpione systemem ikon, który bardzo ułatwia zabawę. Ostatnio natomiast obserwujemy tworzenie dla przygodówek środowisk trójwymiarowych. Kierunek ten został zapoczątkowany przez ***Alone in the Dark*** i wszystkie znaki na niebie i Ziemi wskazują, że będzie on kontynuowany. Najlepszym tego przykładem jest zapowiadany od jakiegoś czasu program firmy **Gremlin Interactive** pod tytułem **Normality Inc.**

Jest to gra, która ma szansę stać się przełomem jako łącząca produkty generacji Dooma i tradycyjnych przygodówek. Cóż jest w niej takiego niezwykłego? Przede wszystkim nowy sposób generacji grafiki. Jako jeden z nielicznych posiada własną nazwę. Brzmi ona True3D, co chyba wystarczająco świadczy o klasie tego systemu. Jego twórca to znany jeszcze z 8-bitowych czasów programista - Tony Crowther. Już to powinno zapowiadać sporą dawkę wrażeń.

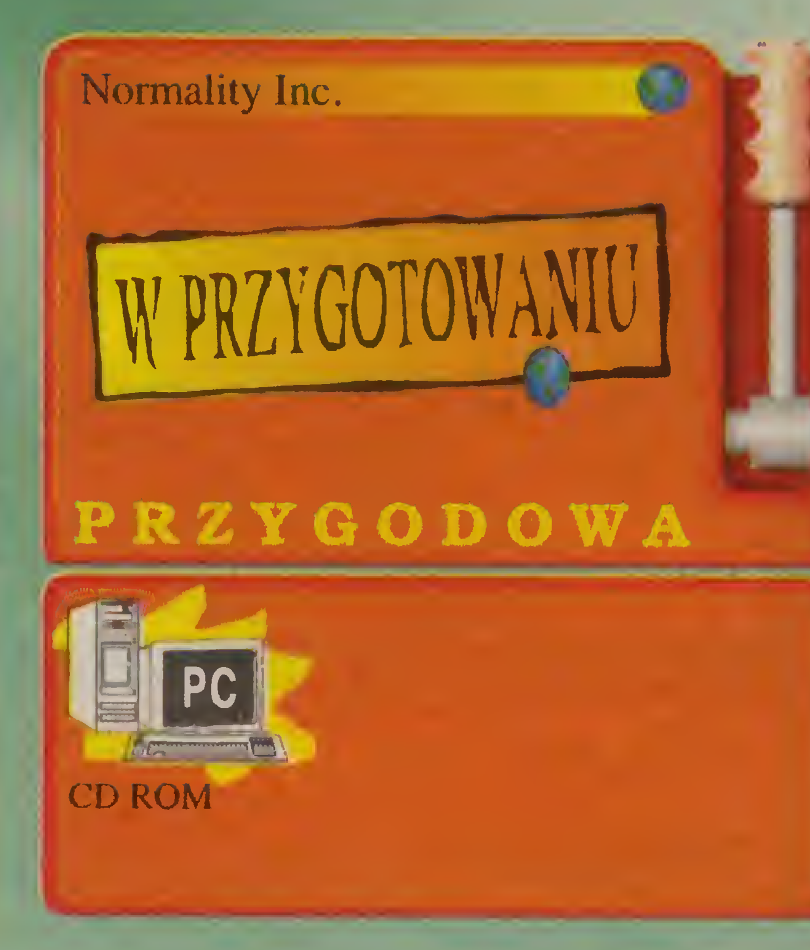


Jak będzie się przedstawiać fabuła? Świat wymyślony przez autorów to cyberpunkowa rzeczywistość przyszłości. Głównym bohaterem jest młody człowiek, który świadomie wyłamał się poza ramy społeczeństwa. Problem w tym, że podstawowym kryterium życia w nim jest normalność, do tego stopnia, że istnieje specjalna policja mająca pilnować jej przestrzegania. Nazywani są oni Normtroopers i sieją strach wśród spokojnej ludności. Grę rozpoczniesz uwięziony we własnym mieszkaniu, strzeżony przez kilku funkcjonariuszy. Twoim zadaniem będzie wydostanie się z niego i penetracja Neuropolis (takie miasto przyszłości) w celu odnalezienia podziemnej grupy wywrotowców.

Wędrówka po ogromnym skupisku zbiorowości ludzkiej jest zapowiadana jako jedyna w swoim rodzaju. Jak już wcześniej wspominałem, zobaczysz zupełnie nową jakość grafiki, która coraz bardziej zbliża się do realności. Do jej generacji użyto skomplikowanych tekstur i modeli. W dodatku będzie ona szybka i płynna. Bardzo szczegółowo wykonano chyba wszystko, począwszy od drobnych przedmiotów, a na całych pomieszczeniach skończywszy. Co prawda, scenerie mają być generalnie przedstawiane w rozdzielczościach 640*480, ale nie powinno być problemów z przełączeniem na słabsze tryby. Poza tym, jak przystało na grę CD-ROM, wszystkie postacie otrzymają zdolność mówienia. Nad tym ostatnim pracuje już od dłuższego czasu grupa specjalistów. Oczywiście, równie dobrą jakość osiągnie muzyka. I wreszcie, co najważniejsze, dialogi będą pełne humoru, który zresztą jest wizytówką firmy **Gremlin**. Ponadto użytkownik ma zostać zaskoczony wyjątkowo prostym i przejrzystym systemem komunikacji z otoczeniem. Wystarczy wybrać przedmiot i nanieść go na lokację, by zobaczyć efekt swojej akcji. Autorzy są pewni, że taki sposób zyska uznanie odbiorców i wkrótce będzie już standardem. Całość, sądząc z zapowiedzi, jest po prostu niesamowita i na pewno stanowi interesującą pozycję dla każdego gracza.



Piotr Bilski
"Alien"



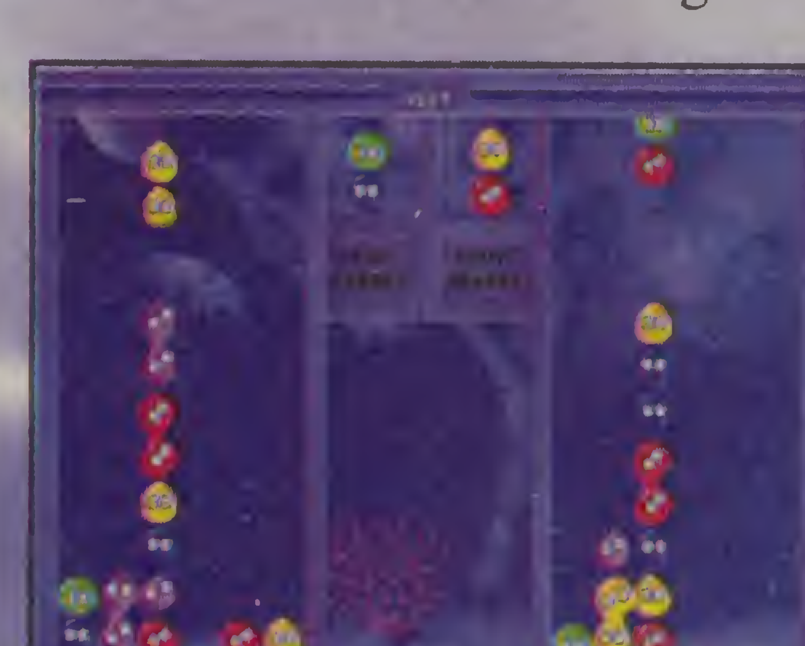
Qwirks

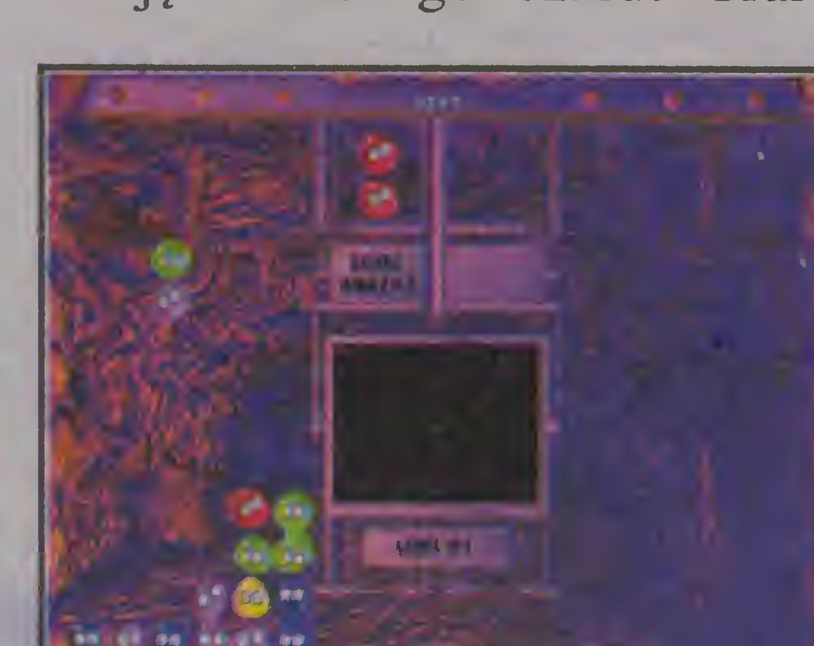
Producent: Spectrum Holbyte

Na pewno grałeś w ***Tetrisa*** lub jeden z jego klonów. Od chwili jego powstania stworzono wiele nowych gier logicznych, jednak żadna nie odniosła takiego sukcesu i nie miała tyłu naśladowców. Sporo dopracowanych gierek okazało się "niewypałami", gdyż brakowało im tego czegoś, co miał w sobie staruszek ***Tetris***. Nawet inne gry tego samego autora ***(BreakThru!, Clock-werx)*** zostały chłodno przyjęte przez graczy. Ciekawe, czy najnowszy produkt Alexeya Pajitnova okaże się godnym następcą dawnego hitu, czy też kolejnym "knotem".

Główny cel **Qwirks**, bo tak nazywa się nowa gra, jest bardzo podobny, ale zamiast monotonnych klocków, z góry spadają kolorowe, galaretkowate stworki - tytułowe qwirki. Pojawiają się one przeważnie parami. Należy obracać nimi tak, aby te o tym samym kolorze zetknęły się ze sobą. Gdy dotkną się dwa lub trzy qwirki, połączą się. Gdy dotknie się cztery lub więcej qwirków, po prostu znikną, a wszystkie "galaretki", które znajdowały się nad nimi, spadną. Wtedy pojawi się następny "klocek" i... tak aż do znudzenia. U góry planszy, tak jak w ***Tetrisie***, pokazywane są qwirki, które za chwilę pojawią się na ekranie. Żeby nie było zbyt monotonnie, dodano różnorodnene tła oraz różnego rodzaju przeszkadzajki, jak na przykład przezroczyste qwirki, które nie łączą się z żadnym kolorem. Przewidziano też możliwość gry na dwie osoby (z kolegą lub komputerem) oraz "Puzzle Mode", gdzie zadanie polega na oczyszczeniu planszy z qwirków przed wyczerpaniem limitu ruchów.

Pograłem trochę w demko **Qwirks** i przyznam, że wcale nie żałuję straconego czasu. Grało





mi się bardzo przyjemnie. Doskonała grafika w wysokiej rozdzielczości nie męczy oczu, a niezła muzyka i równie dobre efekty dźwiękowe dopełniają całości. **Qwirks** raczej nie będzie hitem na miarę ***Tetrisa***, lecz wróżę tej grze dobrą przyszłość ze względu na jej dużą grywalność. Jest to jedna z najlepszych gierek logicznych, jakie ostatnio widziałem. Kilkanaście, kilkadziesiąt, a być może i kilkaset godzin niezłej zabawy zapewnione. Z niecierpliwością czekam na pełną wersję gry.

Kamil Szafara



Qwirks

W PRZYGOTOWANIU

LOGICZNA

PC

368
4MB RAM
Windows

HEXEN

Producent: ID Software



Wygląda na to, że maniacy Dooma znowu będą mieli powody do ekscytacji. Nie tak dawno firma **ID Software** wraz z grupą programistów ***Raven*** (to ci od ***Black Crypt***) stworzyła grę ***Heretic***. Była to strzelanina oparta właściwie w całości na kodzie ***Dooma***, z tym, że mieliśmy tam odrębne scenerie i zupełnie inne potwory oraz, naturalnie, rodzaje broni. Pomimo iż program został wykonany bardzo pieczołowicie i efektownie, nie zyskał nawet w połowie takiej popularności, jak poprzednik. Na pewno miał na to wpływ sam charakter produktu. Nie każdemu odpowiadała przesiadka z karabinów laserowych na czarodziejskie różdżki. Poza tym ***Heretic*** w zasadzie nie był dostępny w szerokiej sprzedaży. W ten sposób istniały tylko dwa sposoby jego zakupu: rejestracja wersji shareware'owej lub pośrednictwo poczty elektronicznej. Obie spółki widać postanowiły naprawić popełniony wcześniej błąd, gdyż zapowiadają właśnie część drugą, pod tajemniczym tytułem **Hexen.**

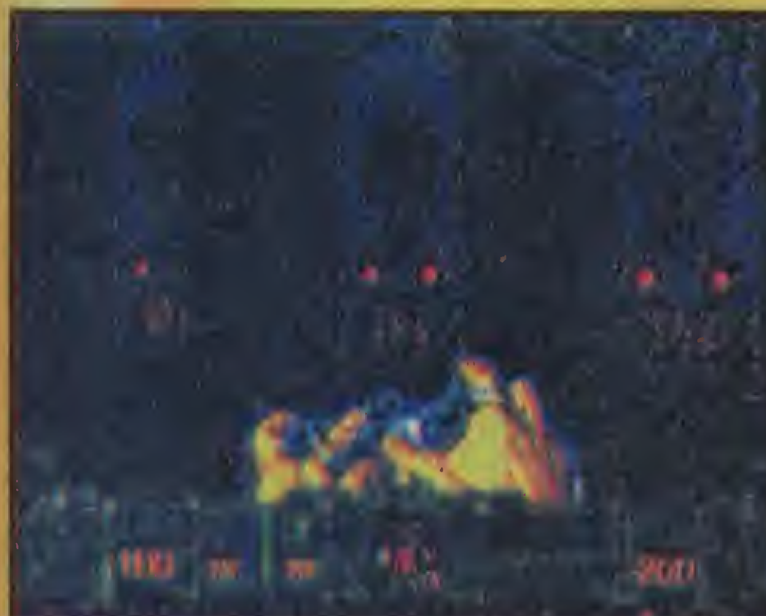


Wszystko wskazuje na to, iż autorzy wzięli sobie do serca uwagi dotyczące ***Heretica***, gdyż właśnie przygotowywane dzieło wygląda na zupełnie nowatorskie. Oczywiście, w pewnych granicach, bowiem świat przedstawiony jest identyczny, jak poprzednio. Akcja rozgrywa się więc w tej samej krainie. Po pokonaniu D'sparila, ludzkości zagroził inny z Wężowych Jeźdźców, imieniem Korax. Wiedziony okrucieństwem i żądzą władzy postanowił zapanować nad wszystkimi mieszkańcami tego spokojnego lądu. Nie ulega wątpliwości, że jest on dużo potężniejszy, niż wszystkie czarne charaktery, które działały dotychczas. Wyznaczone sobie zadanie udało mu się wykonać prawie w całości. Prawie, bo sprawiedliwości broni jeszcze trójka wojowników.

Nietrudno się domyślić, że w postać jednego z nich wcielasz się Ty. I to będzie pierwsza nowinka w porównaniu z tym, co przedstawiają konkurenci. Będziesz mógł bowiem wybierać pomiędzy trzema bohaterami. Od tego też ma zależeć styl Twojej gry, bo przecież inaczej walczy rycerz, a inaczej mag. Dla tych, którzy chcieliby połączyć cechy obu postaci przygotowano także kleryka. A zatem będzie to typowa gra spod znaku "magii i miecza". Zresztą według autorów, **Hexen** ma być prawdziwym zwrotem w stronę tradycyjnego RPG. Wystarczy spojrzeć na grafikę. Co prawda, trzeba przyznać, że nie dorównuje ona tej, którą zobaczysz w ***Quake***. Typowe scenerie bez żadnych skanowanych zdjęć w formacie 24-bitowym to oczywiście nieco niższa klasa jakości, lecz wystrój pomieszczeń zaproponowany przez autorów powinien wszystkich zadowolić. Dojdzie też kilka efektownych bajerów typu błyskawice czy mgła, a ponadto bardzo ciekawe środowisko trójwymiarowe. Będzie można schować się za drzewami i stamtąd niepostrzeżenie razić przeciwników. Ponadto na otwartej przestrzeni zobaczysz opadające liście i jesienne zachody słońca. Wszystko wskazuje na to, iż będzie to dzieło, które od strony wizualnej znacznie prześcignie ***Dooma***.

Teraz powiem parę słów na temat broni, bo zapewne każdy Czytelnik czeka właśnie na tę informację. Wspaniali wojownicy otrzymają do swojej dyspozycji wielki, oburęczny miecz i nie mniej zabójczy młot wojenny (pomysł identyczny, jak w ***Quake!***). Dla magów przeznaczono różdżki, pierścienie i... własne ręce. Nawiasem mówiąc, efekt użycia czaru "błyskawica" jest naprawdę zdumiewający. Oczywiście, moc czarodziejska jest ograniczona przez wprowadzenie określonej ilości Mana (podobne rozwiązanie zastosowano w ***Populous*** i ***Magic Carpet***). Ponadto **Hexen** oferuje bogate możliwości rozgrywki przez modem i sieć. Oczywiście dzięki obecności aż trzech różnych postaci taka walka stanie się o wiele ciekawsza. I naturalnie dostarczy więcej zabawy.

Według zapowiedzi należy sądzić, że gra będzie bardzo ciekawą pozycją w dziedzinie trójwymiarowych strzelanin. Co więcej - nie jest to kolejna przeróbka udanej produkcji, lecz coś zupełnie odrębnego. Nowy kod i oryginalna grafika wskazują na poważne potraktowanie tematu przez autorów. Zapewne sądzisz, że prace nad tak zaawansowaną produkcją potrwają jeszcze jakiś czas. I tu czeka Cię niespodzianka, gdyż cały projekt jest już prawie na ukończeniu. Co prawda, programiści muszą jeszcze dobudować kilka poziomów, ale sam szkielet jest już gotowy. **ID Software** zapowiada premierę na koniec roku 1995, zatem już można zacierać ręce i cieszyć się na myśl o kolejnych nocach spędzonych w krainie baśni.





Piotr Bilski "Alien"

Hexen

W PRZYGOTOWANIU

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

Breathless

Producent: Fields of Vision





Od pewnego czasu w świecie PC można zaobserwować istny zalew gier 3D w stylu ***Dooma***. Zjawisko to dotknęło, na szczęście dla nas, graczy, także i Amigę. Jest już cała spora liczba naprawdę dobrych doomowców, w które można z przyjemnością pograć. Wystarczy wymienić tutaj ***Alien Breeda 3D***, ***Fears***, ***Glooma*** czy nawet produkcje krajowe, jak ***Cytadela***. Niestety, jakością produkty te odbiegają od pierwowzoru, czyli ***Dooma***. Mają one na pewno wiele zalet, których nie posiada ***Doom***, ale także mają i wady (nie mam tu na myśli Doom.wad, he, he). Z pewnością jest to wielkość pikseli lub/i ekranu. Te pierwsze są zwykle za duże, a ten drugi z kolei za mały. Sytuacja może się jednak zmienić, nadchodzi bowiem **Breathless** Niesamowity produkt włoskich programistów.

Po wczytaniu preview tego programu opadła mi szczęka. Akcja gry dzieje się na całym ekranie, a piksele są dziwnie małe, mniejsze nawet niż w ***Doomie***! Grafika całości także przedstawia się zachęcająca - dość zróżnicowane tekstury, bardzo ładnie narysowane potwory. Panel sterowania jest po prostu śliczny, taki jakiś estetyczny i przejrzysty, bez nieciekawych, tandetnych dodatków (***Alien Breed 3D***).

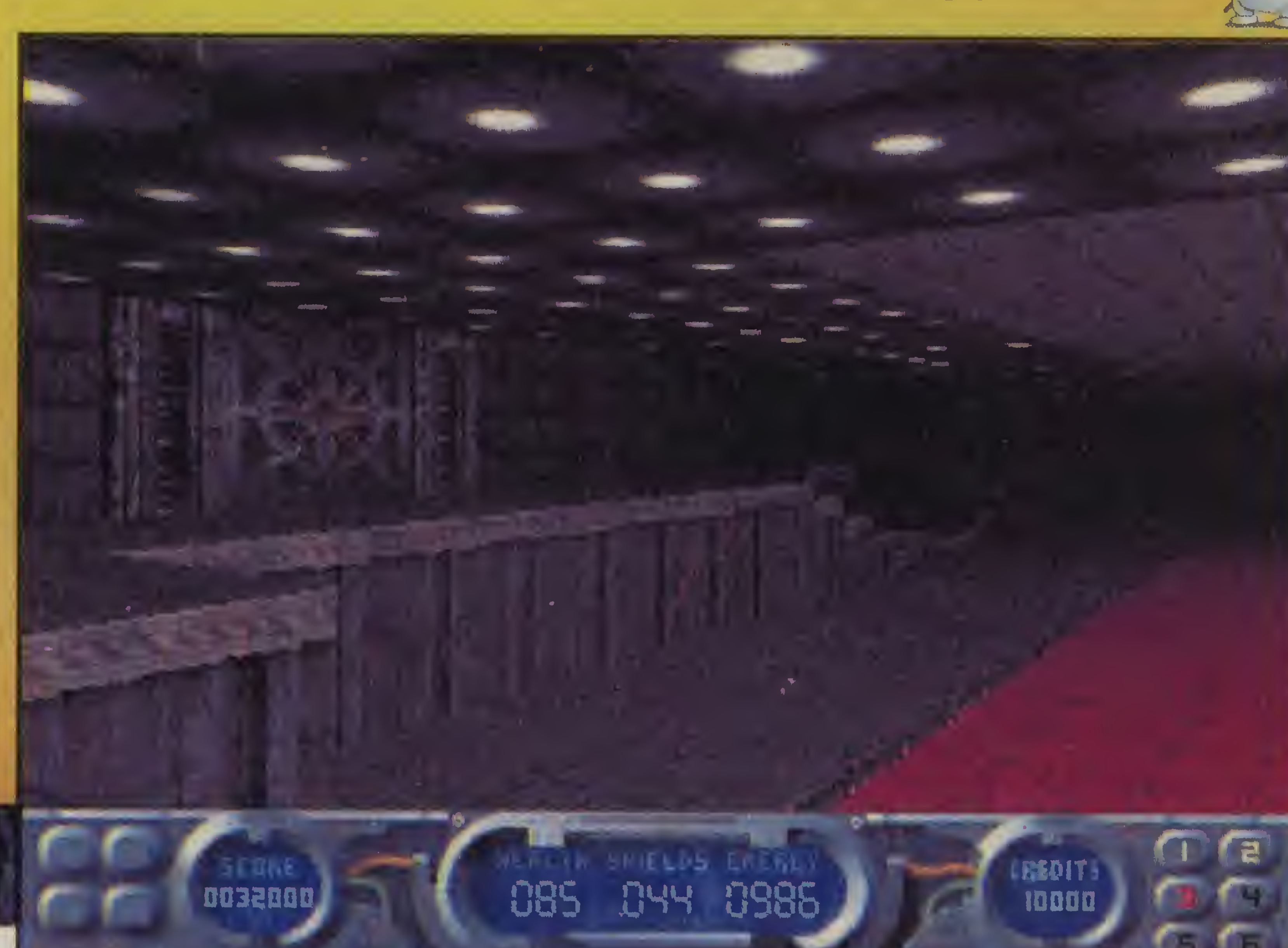
Pora przejść do rzeczy najważniejszej, czyli prędkości działania programu. **Breathless** testowałem na dwóch konfiguracjach sprzętowych: Amidze 1200 "rozebranej" i Amidze 1200 "ubranej" w kartę turbo z procesorem 68030 taktowanym zegarem 28 MHz z 4 MB pamięci Fast. W tym pierwszym przypadku sytuacja nie prezentuje się zbyt różowo, ale cóż, taka jest cena postępu. Na sprzęcie takim da się wprawdzie grać, ale przy rozmiarze pikseli 2*2 lub bardzo niewielkim oknie akcji. Nie martw się jednak i pomyśl o ***Doomie*** na 386/16 MHz i z 2 MB RAM. Tam tego programu nie da się w ogóle odpalić, a tutaj jakby nie było, można sobie pograć. Warto dodać, że i tak, biorąc pod uwagę podobne rozmiary okna i pikseli, program ten działa dużo szybciej niż ***Alien Breed 3D*** czy ***Fears***. Jak zapewniają autorzy gry, na Amidze z pamięcią Fast można sobie pochodzić całkiem płynnie w rozdzielczości 320*200 przy pikselach 2*2. Naprawdę wygląda to całkiem nieźle! Na drugiej z testowanych konfiguracji włączyłem wielkość ekranu 320*200 i rozmiar pikseli 2*1 i poruszałem się w sposób dość płynny. W tym wypadku gwarantuję, że jakość jest o wiele lepsza niż w ***Doomie***, a i prędkość na sprzęcie o podobnych parametrach także.

W zapowiedzi tej gry można doszukać się następujących elementów:

- Ekran gry w 256 kolorach.
- Różne wielkości okna gry, poczynając od 320*200.
- Cztery wielkości punktów - 1*1, 1*2, 2*1, 2*2.
- Teksturowane ściany, podłogi i sufity.
- Podłogi i sufity na różnych wysokościach.
- Drzwi oraz windy.
- Teksturowane niebo w przypadku wyjścia na otwartą przestrzeń.
- Animowane obiekty.
- Animowane tekstury na ścianach i podłogach.
- Multitasking! Tak, to prawda, program ten działa w wielozadaniowości. Tego jeszcze nie było!

Jak obiecują autorzy pełna gra będzie zawierała ponadto:

- Efekt mgły.

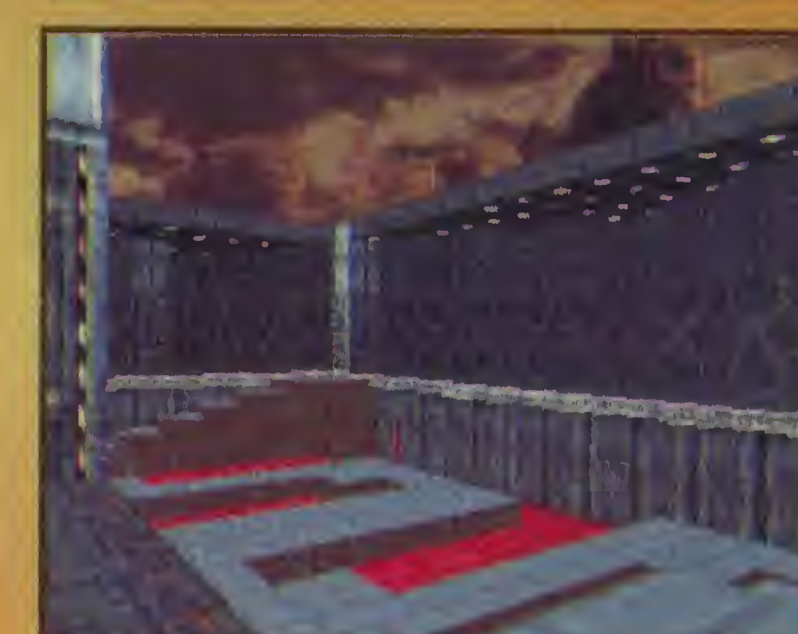




- Nierównomiernie oświetlone korytarze.
- Jednocześnie muzyka i odgłosy specjalne podczas gry.
- Zróżnicowane sposoby postępowania wrogów.
- Sześć rodzajów broni.
- Drzwi zamykane na klucze, karty, itp.
- Funkcja automappingu, czyli automatycznego rysowania mapy.
- Poprawiona prędkość działania.

Osobiście uważam, że ostatni punkt nie jest raczej możliwy w realizacji. Już istniejące preview zwaliło mnie z nóg, a jeszcze szybszy program mnie chyba zabije!





Wymagania gry są, w porównaniu do jej pecetowych braci, niewielkie. Żeby program odpalić, wystarczy komputer z 2MB Chipu, systemem co najmniej 3.0, procesorem 68020 i układami AGA. Wynika z tego, że minimalnym sprzętem jest Amiga 1200. Twórcy **Breathless** zalecają jednak szybką kartę turbo lub chociaż pamięć Fast.

Wydaje mi się, że **Breathless** pod względem graficznym dystansuje nie tylko wszystkie inne produkcje amigowe, ale także większość pecetowych, np. ***Dooma***. Jeżeli nie wierzysz, spójrz tylko na załączone screeny z gry. Jeżeli zaś chodzi o grywalność - no cóż, poczekamy, zobaczymy...

Sebastian Kłomski

Breathless

W PRZYGOTOWANIU

ZRĘCZNOŚCIOWA

AGA









Tyrian

Producent: Epic Megagames

W jednym z wiosennych numerów ŚGK pisałem o nowych programach przygotowywanych i proponowanych przez amerykańską firmę **Epic Megagames**. Jednym z nich był **Tyrian**, strzelanina, która miała znaleźć się na polskim rynku za pośrednictwem polskiego dystrybutora czyli krakowskiej firmy Xland. Rzeczywiście, program ten trafił już do sprzedaży, z tym, że jego polską edycję firmuje **L.K. Avalon**. Nie wiem, dlaczego tak się stało, ale w sumie nie ma to większego znaczenia. Zajmijmy się samą grą, bo warta jest uwagi.

Przede wszystkim od razu należy zaznaczyć, że program jest jedną z najlepszych strzelanin, jakie dotychczas widziałem, a trzeba Ci wiedzieć, że bardzo lubię sobie postrzelać i powyżywać się na klawiaturze. Autorzy gry wyszli z słusznego założenia, że nie warto łamać sobie głowy i odkrywać Ameryki (co w tym wypadku oznacza wymyślenie nowego typu gry) i zamiast tego zająć się solidnym i skutecznym opracowaniem starego tematu i oprawieniem go w sposób, który zapewni jak najwięcej wrażeń. To może trochę przydługie zdanie onacza po prostu, że w założeniach **Tyrian** to strzelanina w typie kosmicznego ***1941*** wymieszanego z ***Raptorem***, tyle że okraszona wspaniałą grafiką i efektami, a także "Bajerami", które wielce powiększają jego "grywalność". Co więcej, dzięki zapobiegliwości programistów masz możliwość wybrania rodzaju zabawy, jaki Ci w danej chwili odpowiada. Po pierwsze, możesz zabawić się w zwykłą wersję ***Arcade***, w której Twoim zadaniem jest niszczenie wszystkiego, co się rusza i czasem tego, co się nie rusza, zaś po drugie, możesz wybrać wersję ***Full Game***, gdzie przyjemność destrukcji poszerzona została o elementy handelku, który wygląda tak samo, jak w ***Raptorze***, tzn. zdobyte punkty to pieniądze, za które można nabywać dodatkowe uzbrojenie. W grze napotykasz też tak zwane Power-ups, które zwiększają moc obecnie posiadanego przez Ciebie uzbrojenia. Niestety, moc nie przenosi się z jednego typu uzbrojenia na drugi, tak więc najlepiej po prostu zakupić coś dobrego i już później tego nie zamieniać.

W zasadzie cel tego rodzaju gier nie jest istotny, więc może tylko dla porządku podam, że Twoim zadaniem jest uratowanie ludzkości i planet czy coś w tym rodzaju (szczerze mówiąc, nie czytałem do końca historyjki, bo przecież nie jest ona istotna). Co ważne, to to, że gra składa się z trzech epizodów i po ukończeniu wszystkich masz okazję zapisać się w tabeli zwycięzców i wrócić na początek pierwszego epizodu. To zresztą najzabawniejszy moment, bo po pierwsze, można





się wtedy świetnie wyżyć, dysponując swoją zabójczą maszynką przeciwko małym śmiesznym zabaweczkom, a po drugie, w momencie takiego przejścia w Twoim arsenale środków pojawiają się zupełnie nowe opcje, które świadczą dobitnie o wielkim poczuciu humoru cechującym autorów. Tak więc możesz zaopatrzyć się w statek pod nazwą SuperMarchewa i wyposażyć go w śmiercionośne gatunki broni, takie jak pociski SuperBurger czy BananaMissile. Oczywiście, takich ciekawostek jest tu więcej, ale nie będę ich zdradzał, bo zepsułbym zabawę. Ciekawymi elementami są też możliwości zaopatrywania się w lepsze Shield i Generator, od których zależy prawidłowe działanie i odporność Twojego statku. Jeśli chodzi o generator, to ważne jest, aby jego moc wystarczała do zasilania wszystkich typów uzbrojenia zainstalowanych na statku, bo inaczej z braku energii część z nich nie będzie mogła być obsługiwana.

Oczywiście, ta wspaniała zabawa możliwa jest, jak już zresztą nadmieniłem, dzięki świetnej oprawie. Efekty dźwiękowe brzmią tak wspaniale, że ilość adrenaliny u grającego rośnie do maksimum. Podobnie grafika. Co do tej ostatniej, to uchylę trochę rąbka tajemnicy i zdradzę informację, która ukryta jest w grze. Posiadacze szybkich komputerów z procesorami typu Pentium mogą wykorzystać nie podaną oficjalnie możliwość wyboru w setupie opcji Wild w Deltail Level. W tym celu należy po prostu wcisnąć "W" w wyborze Detail. Na szczęście, jest jeszcze kilka numerów ukrytych w informacjach pojawiających się po ukończeniu wszystkich trzech epizodów. Nic, tylko grać i samemu je poznać. Jeśli o mnie chodzi, to zaraz po zakończeniu pisania tej recenzji włączam **Tyriana** i lecę na podbój czegoś tam. Pa, pa...

M.M.

Tyrian

9 9 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC
386/33,
4 MB RAM,
10 MB HD

Dystrybutor
L.K. Avalon

Sklep ŚGK

Heroes of Might & Magic

Producent: New World Computing



WSTĘP

Zanim sięgnąłem po **Heroes of Might & Magic** firmy **New World Computing**, sądziłem, że jest to kolejny role-playing (nie przepadam za nimi zbytnio), dlatego też wyobraź sobie moje zdziwienie, a później zachwyt, gdy zorientowałem się, że z rolplejem program ten ma wspólną tylko tematykę. W rzeczywistości **Heroes of Might & Magic** to gra jak najbardziej strategiczna. Przejmujesz w niej rolę jednego z czterech wielkich lordów, których jedynym celem jest wyeliminowanie przeciwników, a w ostateczności podbicie całej fantastycznej krainy. Do Twojej dyspozycji autorzy oddali ponad 20 rodzajów jednostek oraz ogromną liczbę czarów i różnych przydatnych w rozgrywce przedmiotów i relikwii.

WYMAGANIA

W porównaniu z wieloma powstającymi obecnie grami zapotrzebowanie na sprzęt programu **Heroes of Might & Magic** jest prawie zerowe. Do uruchomienia gry wymagany jest minimum PC 386 DX z 4 MB RAM wyposażony w kartę grafiki SVGA i mysz. Oczywiście, im szybszy zestaw, tym lepiej, ale i w takiej konfiguracji całość chodzi dość szybko i bez zbędnych zacięć.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Mimo że gra zajmuje na twardym dysku tylko 26 MB, ani razu nie odniosłem wrażenia, że autorzy na czymś oszczędzają. W odróżnieniu od wielu gier strategicznych programiści nie zaniedbali żadnego elementu, z pedanterią dopracowując każdy szczegół. Dzięki temu grafika w grze prezentuje się po prostu wspaniale. Wystarczy powiedzieć, że program cały czas pracuje w rozdzielczości 640x480! I choć nie ujrzysz w nim ani setek digitalizowanych zdjęć, ani wielu wideoprzerywników pomiędzy etapami, to jednak z całą stanowczością mogę stwierdzić, że autorzy stanęli na wysokości zadania, oddając w nasze ręce produkt naprawdę dobry.

Również i dźwięk, nie tylko w porównaniu z innymi strategiami, stoi na wysokim poziomie. Oprócz doskonałej, oddającej nastrój muzyki, do dyspozycji masz mnóstwo świetnych efektów specalnych. Szczególnie ciekawie brzmią one na komputerach wyposażonych w 16 bądź 32-bitowe stereofoniczne karty dźwiękowe. Dzięki temu gra dodatkowo zyskuje na atrakcyjności.

USTAWIENIA

Po wgraniu gry do dyspozycji masz cztery opcje. Możesz zacząć jeden z 18 różnorodnych scenariuszy, ustalając przedtem ilość, poziom i inteligencje przeciwników. Możesz również wybrać kampanię, w której to czeka na Ciebie 9 kolejnych bitew. Następną możliwością jest wgranie zapisanego wcześniej stanu gry. Wreszcie po uprzednim skonfigurowaniu programu, dzięki ostatniej opcji, możliwa jest też gra z wykorzystaniem modemu, sieci albo null modemu, czyli połączenia komputerów zwykłym drukarkowym kablem. W tejże opcji zamieszczono także możliwość grania dwóch graczy na jednym komputerze (pierwsze pole). Swoje jednostki przesuwają oni, oczywiście, naprzemiennie. Dzięki temu ta wspaniała gra dodatkowo zyskuje na atrakcyjności.

Rozpoczynając grę warto byś skorzystał z funkcji Control. Masz tu możliwość swobodnej zmiany ustawień. Możesz m.in. zmienić szybkość gry, włączyć lub wyłączyć podgląd ruchów przeciwnika, muzykę i efekty dźwiękowe, a nawet funkcję autosave - czyli automatycznego zapisywania stanu gry na dysk.

MIASTA

Abyś mógł prowadzić walkę, potrzebne Ci będzie minimum jedno miasto. Otrzymasz je na początku każdego scenariusza. Jeśli je stracisz, będziesz musiał zdobyć jakieś inne w ciągu 6 następnych tur/dni. Jeżeli tego nie uczynisz, Twoja misja zakończy się fiaskiem, wojska uciekną, a Ty sam zginiesz. W grze nie możesz budować własnych miast. Aby posiadać ich więcej, trzeba posłużyć się metodą "ognia i miecza". Oprócz twierdz nieprzyjaciela, w grze masz możliwość podboju neutralnych wiosek, które później możesz w miarę chęci i posiadanych zasobów rozbudować. Każde z miast przynosić Ci będzie pewien stały dochód. W zależności od jego statusu może to być w każdej turze od 250 sztuk złota (wioska) do 1000 (zamek). Z posiadaniem miast wiąże się jeszcze jedna sprawa. Tylko w nich produkowane są jednostki (różne w zależności od miasta) i prowadzony może być zaciąg do armii. Zanim jednak miasto Twoje zacznie je produkować, będziesz musiał wybudować w nim odpowiednie budynki. Ich kolejność nie będzie przypadkowa, gdyż do wybudowania jednych potrzebna będzie obecność drugich. I tak np. by postawić w niebieskiej twierdzy czerwoną wieżę, w której produkowane będą smoki, w Twoim mieście znaleźć się muszą najpierw nest, maze i swamp. W ten sposób autorzy zapobiegli przejściu każdego etapu w ciągu przysłowiowych dziesięciu minut. Oprócz tego w mieście wybudować możesz studnię, zwiększającą liczbę produkowanych jednostek, wieżę magów, w której produkowane są czary, tawernę, polepszającą morale Twoich wojsk, szkołę złodziei i przystań.



CZARY

Ważnym czynnikiem mającym nierzadko decydujący wpływ na przebieg rozgrywki są czary. Do wyboru są zarówno ofensywne, jak i defensywne zaklęcia. Tymi pierwszymi zadajesz przeciwnikowi rany, unieruchamiasz jego oddziały, oślepiasz je, te drugie natomiast dodają Twoim wojskom odwagi, skuteczności, ochraniają je przed ciosami przeciwników itp. Oprócz tego, w zależności od stopnia zaawansowania (wielkości wieży w mieście), Twoi herosi dysponować mogą również zaklęciami pozwalającymi na przywołanie okrętu, przeniesienie się do najbliższego miasta, wyświetlenie całej mapy, bądź też przejrzenie kopalń itp. Aby jednak móc używać czarów, potrzebne będą trzy czynniki - pierwszym z nich jest posiadanie księgi czarów (jeśli jej nie masz, możesz ją kupić za 500 sztuk złota w wieży magów), drugim jest Spellcast czyli poziom magicznego wykształcenia, trzecim natomiast posiadanie samej wieży (i to jak największej), od niej bowiem zależeć będzie, jakimi czarami rozporządzasz. Czary stosować mogą tylko Twoi bohaterowie. Do wyboru masz dwie drogi pozyskania zaklęć. Pierwsza z nich, dłuższa, to "zwiedzanie" kolej-









TABELA [s] - wolny, [m] - średni, [f] - szybki

NAZWA	CZERWONI						ZIELONI					
	PEASANT	ARCHER	PIKEMAN	SWORDSMAN	CAVALRY	PALADIN	SPRITE	ELF	DWARF	DRUID	UNICORN	PHOENIX
ZRĘCZNOŚĆ ATAKU	1	7	5	7	10	11	4	4	6	7	10	12
ZRĘCZNOŚĆ OBRONY	1	9	9	9	9	12	2	3	5	5	9	10
MOC ATAKU	1	2-3	3-4	4-6	5-10	10-20	1-2	2-3	2-4	5-8	7-14	20-40
ILOŚĆ MOŻLIWYCH TRAFIEŃ	1	25	15	25	30	50	2	15	20	25	40	100
SZYBKOŚĆ	S	M	M	M	F	F	M	M	S	F	M	F
ILOŚĆ STRZAŁÓW	-	12	-	-	-	-	-	24	-	8	-	-
CENA	20	150	200	250	300	600	50	250	200	350	500	1500

NAZWA	NIEBIESCY						ŻÓŁCI					
	CENTAUR	GARGOYLE	GRIFFIN	MINOTAUR	HYDRA	DRAGON	GOBLIN	ORC	OGRE	WOLF	TROLL	CYKLOP
ZRĘCZNOŚĆ ATAKU	3	4	6	9	8	12	3	3	9	6	10	12
ZRĘCZNOŚĆ OBRONY	1	7	6	8	9	12	1	4	5	2	5	9
MOC ATAKU	1-2	2-3	3-5	5-10	6-12	25-50	1-2	2-4	4-6	3-5	5-7	12-24
ILOŚĆ MOŻLIWYCH TRAFIEŃ	5	15	25	35	75	200	3	10	40	20	40	80
SZYBKOŚĆ	M	F	M	M	S	M	M	S	S	F	M	M
ILOŚĆ STRZAŁÓW	8	-	-	-	-	-	-	8	-	-	8	-
CENA	60	200	300	400	800	3000	40	140	300	200	600	750

nych miejsc kultu, tajemniczych jaskiń, wraków okrętów i cmentarzy. Drugi, o wiele prostszy sposób wymaga niemałych nakładów materiałowych i pieniężnych na budowę wieży. Dzięki jej wybudowaniu możliwe będzie używanie czarów, jakich nie znalazłbyś gdzie indziej.

Lista najczęściej spotykanych czarów:

ARMAGEDDON - znacznie silniejszy od burzy;

BERZERK - wzajemne wyniszczanie się wrogich jednostek;

BLESS - błogosławieństwo;

BLIND - oślepienie;

CURE - leczenie ran;

DISPEL MAGIC - zlikwidowanie wszystkich czarów;

FIRE BALL - ognista kula;

HASTE - zwiększenie mobilność Twojego oddziału;

LIGHTING BOLT - błyskawica;

METEOR SHOWER - deszcz meteorów;

PARALYSE - czasowe sparaliżowanie wrogiej jednostki;

PROTECTION - uodparnienie Twoich wojsk na ciosy przeciwnika;

STORM - burza (niszczy zarówno Twoich, jak i wroga);





SUMMON BOAT - przywołanie okrętu (nie zawsze działa);

TELEPORT - przeniesienie oddziału podczas bitwy na większą niż normalnie odległość.

MATERIAŁY

Do budowy budynków oraz wojsk potrzebne Ci będą różnego rodzaju materiały. Wydobyć je możesz w licznych kopalniach. Są to: drzewo, węgiel, kryształy, złoto, gemy, suflur i produkowany w laboratoriach chemicznych merkury. Tylko dzięki nim będziesz mógł rozwijać swoje miasta i armie.

PRZEDMIOTY

Po każdej zwycięskiej bitwie i odnalezieniu ukrytych przedmiotów otrzymujesz punkty, zwiększające Twoją siłę ataku, obrony, umiejętności czarownika, poziomu szczęścia oraz morale. Niektóre z nich zwiększają mobilność Twojej armii, przy użyciu innych będziesz mógł szybciej zdobyć twierdze (kusza zwiększa dwukrotnie częstotliwość strzałów katapulty). Dlatego też warto zainteresować się nimi. Uważaj jednak, większość z nich jest silnie chroniona.

WOJSKO

Urok **Heroes of Might & Magic** polega między innymi na tym, że nie samą wojną człowiek żyje. Posiadanie silnej armii nie wystarczy, by wygrać scenariusz. Musisz zatroszczyć się również o zabezpieczenie Twoich twierdz, wydobycie potrzebnych materiałów, rozwój umiejętności czarnoksięskich i czarów. Rodzaj produkowanych przez miasto jednostek zależy od koloru jego pierwotnego właściciela. Nowy zaciąg odbywać się może co siedem dni.

Na początku każdego tygodnia do miasta zjeżdżają najemnicy, gotowi za odpowiednią opłatą służyć Ci wiernie na dobre i na złe. Do ich kupna nie wystarczą czasem same pieniądze. I tak na przykład, aby zakupić smoka, potrzebować będziesz również odpowiednią ilość sufluru. Jak szybko zauważysz, mimo wysokich cen, warto jest inwestować w silniejsze jednostki. Potrafią one zniszczyć o wiele liczniejszego, lecz słabszego przeciwnika, nierzadko nie ponosząc przy tym strat własnych.

PORADY OGÓLNE

1. Warto przed każdą bitwą bądź też ruchem odkrywającym nowe połacie terenu zgrać grę na dysk. W ten sposób w razie sromotnej przegranej lub popełnienia jakiegoś rażącego błędu, zawsze będziesz miał możliwość ponownego wgrania.

2. Jeśli czujesz się na siłach, staraj się nie korzystać podczas bitwy z funkcji Auto. Komputer nie osiągnie nigdy takich wyników, jak człowiek.

3. Komputer, jak zaznaczyłem to wcześniej, gra trochę szablonowo, na początku buduje kilka słabych armii, zajmując w ten sposób jak największy teren. Często takimi właśnie siłami próbuje zdobyć Twój zamek. Możesz temu zapobiec, stosując się do poniższej rady. Stwórz jedną silną armię, zdolną pokonać każdego przeciwnika w bezpośrednim starciu. Ustaw ją tak, by w ciągu jednej, względnie dwóch tur zdolna była przemaszerować do posiadanych przez Ciebie miast. W ten sposób niszcząc atakujące armie przeciwnika, bronisz dostępu do własnych twierdz i masz czas na odpowiednie przygotowanie drugiej i kolejnych armii inwazyjnych, którymi będziesz zdobywał miasta wroga. Sposób ten z powodzeniem stosować możesz przez prawie całą grę. Warto jednak czasem zagrać bardziej agresywnie.

4. Często warto jest pozostawić w zamku małą załogę z bohaterem. Dzięki temu, nawet jeżeli wróg zaatakuje Twoje miasto, dowiesz się dokładnie, jakimi siłami rozporządza i podczas obrony będziesz mógł zadać jego armii jakieś straty. Nawet jeżeli nieprzyjaciel zdobędzie to miasto, zostawi w nim niewielką załogę, osłabiając w ten sposób siłę swojej armii. Powinieneś to wykorzystać, zniszczyć ją, a później zdobyć zamek.

ZAKOŃCZENIE

Ogólnie rzecz biorąc **Heroes of Might & Magic** to najlepsza, moim zdaniem, gra strategiczna dostępna aktualnie na rynku. Powinni zainteresować się nią nie tylko fanatycy czystej strategii, takiej jak ***Warlords***, lecz również miłośnicy tematyki fantasy, magii i miecza, oraz wszyscy Ci, którzy poszukują w miarę prostej, dopracowanej graficznie i dźwiękowo, a zarazem wciągającej gry.

LEO



HI OCTANE

Producent: Bullfrog



Miłośnicy wyścigów samochodowych stanowią wśród graczy znaczną siłę. Nic w tym zresztą dziwnego, co drugi młody człowiek zalicza siebie do czołówki najlepszych kierowców w mieście, wsi czy kraju. Dodatkowo sporty samochodowe są uważane za typowo "męskie", dlatego też niemal każdy osobnik płci męskiej stawia sobie za punkt honoru bycie dobrym kierowcą. Z drugiej strony, jak potwierdzają to komunikaty prasowe i raporty policji drogowej, nie jest to wcale takie łatwe. Kierującym samochodami co rusz przeszkadza jakiś przechodzień, który nie wiadomo po co pęta się po przejściu dla pieszych. Inną przeszkodą w jeździe są często drzewa, znaki drogowe, inni użytkownicy jezdni, a nawet sama droga. Dlatego też bardzo wielu z nas próbuje wyładować emocje na komputerowych "samochodówkach" i chociaż tutaj jechać najszybciej i najbezpieczniej. Zdaję sobie sprawę, że to nie to samo, jednak jak inaczej wytłumaczyć popularność tego typu gier? To właśnie dlatego *Lotus*, *Crazy Cars* czy *Nascar Racing* były swego czasu hitami i zagrywał się w nie cały świat (w tym Polska). Oczywiście, nikt nie zamierza zaprzestać produkcji takich gier, czego najlepszym dowodem są zapowiedzi: ***The Need For Speed***, ***Formula One Grand Prix 2*** i ***Screamer***. Każdy z nich jest reklamowany jako przełom i z pewnością znajdzie się na szczytach list przebojów.

Zawsze, kiedy gra się w symulatory samochodowe, pojawiają się trudności. Na przykład bardzo często trudno zmieścić się na jezdni, zwłaszcza przy wąskich zakrętach. O ile ten problem jest do przezwyciężenia, o tyle dziesiątki samochodów przeciwnika mogą już poważnie zdenerwować. Nie dość, że są szybkie, to jeszcze zajeżdżają drogę i blokują. Z pewnością niejeden Czytelnik, który grał w ***Crazy Cars 3***, żałował, że jego wóz nie jest wyposażony w działko lub rakiety. Jak bardzo poprawiłaby się sytuacja tego kierowcy! Z myślą o takich właśnie graczach programiści firmy **Bullfrog** stworzyli produkt zatytułowany **Hi Octane**.

Już wprowadzenie wyjaśnia, o co tym razem chodzi. Bardzo efektowny film przedstawia dwa walczące ze sobą samochody. A właściwie nie samochody, lecz... No właśnie. Nie za bardzo wiadomo, czym są pojazdy, które lekkomyślni autorzy oddali w Twoje ręce. Ze względu na sposób poruszania się (po jezdni, a właściwie nad nią) istotnie można je zaliczyć do wyżej wymienionego typu. Tylko co tu robią działka i rakiety? Jeszcze większe wątpliwości opadną Cię, gdy zobaczysz ich kształty. Ale wszystko po kolei.

Program przenosi użytkownika w przyszłość. Era pojazdów kołowych już minęła, nastały więc czasy poduszkowców, czy czegoś w tym rodzaju. Do swojej dyspozycji otrzymujesz sześć pojazdów, którymi będziesz mógł ścigać się na takiej samej liczbie torów. Jeśli chodzi o samochody (?), charakteryzują się czterema cechami: szybkością, masą, siłą ognia i pancerzem. Aby ułatwić Ci wybór, podam ich krótkie charakterystyki.

Sugga - jeden z dwóch wehikułów choć trochę przypominających samochód, a dokładniej ciężarówkę. Odznacza się bardzo dużym ciężarem, pozostałe parametry są na jednakowym, średnim poziomie.

Vampyr - jego wygląd przywodzi na myśl kosmiczny myśliwiec lub strzałę. Opływowe kształty sprzyjają rozwijaniu dużych prędkości. Jego słaba strona to mały pancerz i siła ognia.

Outrider - najmniejszy spośród dostępnych pojazdów, przez co trudno w niego trafić. Jest niebezpieczny ze względu na sporą moc działek. Pancerz niewielki.

Flexiwing - niezwykle szybki, choć również duży. Nienajlepszy do walki.

KD-1 Speeder - drugi z serii samochodopodobnych. Najbardziej przypomina Porshe. Poza tym nie odznacza się wspaniałymi parametrami.

Beserker - bardzo groźnie wyglądający i rzeczywiście niebezpieczny. Niezwykle ciężki i doskonale uzbrojony, jest jednak zbyt wolny.

W sumie, każda maszyna posiada odrębne właściwości, które mogą zostać wykorzystane w czasie wyścigu.

Jak już wspomniałem, torów jest sześć, w dodatku bardzo różnorodnych. Znajdziesz tam tunele, efektowne wzniesienia i spady. Co najważniejsze, brak tu jakichkolwiek zwężeń, przez co można jeździć bardzo swobodnie i z finezją. W każdym wyścigu oprócz Ciebie bierze jeszcze udział siedmiu konkurentów, którzy nie będą stać bezczynnie i patrzeć na Twoje postępy. Taktyka komputerowych zawodników jest dopracowana i nawet na najniższym poziomie trudności może sprawić niemało kłopotów. W ogóle trzeba powiedzieć, że w **Hi Octane** jeździ się zupełnie inaczej, niż w typowych programach samochodowych. Zwykle starasz się wysforować na czoło wyścigu i w ogóle jeździć jak najszybciej. Tymczasem tutaj taka strategia prowadzi do szybkiej śmierci. Jeśli bowiem wyprzedzasz przeciwnika, musisz liczyć się z tym, że za chwilę zacznie on do Ciebie strzelać. Czasem więc warto trzymać konkurenta przed sobą i próbować jak najbardziej go uszkodzić, a nawet zniszczyć. Jeśli jednak ktoś ma Cię na celowniku, rób uniki tak długo, jak się da lub zwolnij i przepuść go przed siebie.

Do eksterminacji wrogich obiektów służą dwa rodzaje broni. Pierwszy, działka, pozwalają na prowadzenie ognia ciągłego, lecz nie powodują wielkich strat. Aby pozbyć się oponenta, trzeba posłać całkiem długą serię. Natomiast rakiety nie są używane tak często, za to powodują znaczne uszkodzenia. Przy strzelaniu z nich trzeba uważnie celować, gdyż amunicja jest ściśle limitowana i szkoda ją marnować. Pociski trafiające w obiekt widać wyraźnie jako żółte odpryski na karoserii. Dużo efektowniej wygląda eksplozja rakiety, która jednak może na chwilę zdezorientować. Warto także zwrócić uwagę na sam moment jej wystrzeliwania; pocisk ciągnie za sobą kitę dymu. Jeśli pojazd przeciwnika jest ciężko uszkodzony, zaczynają się z niego wydobywać szare obłoki. Podobnie, jeśli Ty otrzymujesz trafienia, słyszysz głuchy stuk, a na szybie pojawiają się otwory po kulach. Czasami w unikaniu wrogich pocisków pomagają rozwidlenia dro-







gi, bowiem każdy tor posiada pewne skróty lub objazdy, które odpowiednio zmniejszają albo zwiększają długość drogi.

Na trasie znajdziesz całkiem sporo różnorakich niespodzianek, które wyłącznie pomagają w dalszej jeździe. Przede wszystkim są to udoskonalenia broni, zarówno rakiet, jak i działek. Po ich zdobyciu (wystarczy na nie najechać, co nie zawsze jest łatwe) można strzelać z większą częstotliwością, a rakiety lecą po dwie na raz. Oprócz tego znajdujesz także uzupełnienia tarczy, paliwa i dodatkowe dopalacze, które umożliwiają szybsze poruszanie się. Ponadto na każdym torze istnieją trzy bardzo ważne miejsca. Są to stacje uzupełniania paliwa, osłon i amunicji. Aby skorzystać z którejkolwiek, wcale nie trzeba się zatrzymywać, wystarczy zwolnić i przejechać po pasie odpowiedniego koloru. Wszystkie wymienione stacje uwiecznione zostały na podręcznej mapie, dlatego z ich odnalezieniem nie ma żadnego kłopotu. Dla ułatwienia dodam, że paliwo uzupełnia się na pasie fioletowym, tarcze na zielonym, a amunicję na żółtym.

Twój pojazd został wyposażony w nowoczesny komputer pokładowy, który wyświetla wartości ważniejszych wskaźników. Oprócz tego widzisz niewielką mapkę toru, dzięki której łatwo zorientujesz się w terenie. Zaznaczono na niej również inne pojazdy, dlatego możesz zostać w porę ostrzeżony przed niebezpieczeństwem. Poza tym komputer ukazuje czasy poszczególnych okrążeń i Twoją lokatę.

Zapytasz pewnie, czy te wszystkie wskaźniki nie zasłaniają przypadkiem pola gry. Otóż nie, bo mieszczą się na niewielkiej, górnej części ekranu. Jeśli zaś chodzi o kokpit pojazdu, to go po prostu nie ma. Jest to całkiem rozsądne rozwiązanie, biorąc pod uwagę szybkość akcji i liczbę obiektów na ekranie. Poza tym można w każdej chwili przerzucić kamerę na zewnątrz i poobserwować wyścig z pozycji nieco za swoim samochodem.

Hi Octane z całą pewnością dostarcza niezapomnianych wrażeń. Jazda jest bardzo dynamiczna, a do tego dochodzi jeszcze ciągłe zagrożenie ze strony przeciwnika. Poza tym sam układ torów sprzyja pozytywnym doznaniom. Przekona się o tym każdy, kto spróbuje jazdy np. w głębokim kanionie lub tunelu. Ogólnie rozgrywka jest wielce nieskomplikowana i została nastawiona wyłącznie na czerpanie jak największej przyjemności, dlatego też trudno tu mówić o jakimkolwiek realizmie. Nie występuje tu coś





takiego, jak skrzynia biegów (nawet automatyczna), a obijanie się o ściany nie powoduje poważniejszych uszkodzeń. Za to obroty silnika wyraźnie słabną w czasie długich podjazdów i zwiększają wraz ze zjazdami. No i w ogóle, jak można mówić o wiernym odwzorowaniu nieistniejących pojazdów?

Wydawać by się mogło, że program tej klasy nie posiada wad, a jednak mam pewne zastrzeżenia, przede wszystkim do grafiki. Na pierwszy rzut oka wszystko jest w porządku, zwłaszcza bardzo dobrze prezentują się zjazdy na stacje, zapraszające kolorowymi znakami i rampami. Mimo tego po dokładniejszym przyjrzeniu się zauważysz, że dominuje grafika wektorowa, która już od dawna nie jest wystarczająca. Programistów usprawiedliwia jednak pewien fakt. Taki krok podyktowała zapewne chęć ograniczenia wymagań sprzętowych. Ponadto w czasie zażartej walki na torze fruwające wszędzie pociski i wybuchy mogą zdezorientować grającego na tyle, by ten wypadł z trasy.

Oprócz wymienionych usterek nie mam programowi nic więcej do zarzucenia i uważam, że jest to naprawdę kawał dobrej roboty. Co prawda, miłośnicy **Bullfroga** mogą być nieco zdziwieni. Program nie dorównuje przecież złożonością największym hitom firmy, takim jak choćby ***Syndicate***. Mimo wszystko jak na samochodówkę jest całkiem dobry i spokojnie wytrzymuje porównanie z pokrewnym mu ***Slipstream 5000*** (może poza grafiką). Myślę, że miłośnicy motoryzacji lub wszelkich zastosowań militarnych będą w pełni ukontentowani.

Piotr Bilski "Alien"

Hi Octane

8 9 9

SYMULACYJNA

PC
486
4MB RAM

Dystrybutor
IPS Computer Group

Sklep ŚGK

OPISY

PHANTASMAGORIA

Producent: Sierra



"Stale czuję czyjąś obecność, zimne palce zaciskające się na mojej szyi. Upiorne dźwięki płoszą każdą sensowną myśl. Daremnie próbuję odpocząć. Moje sny pełne są niewypowiedzianej grozy . Mój jedyny ratunek to szok przebudzenia. Jest tu coś bardzo, bardzo złego."

Można rzec - fascynujące. Dla takiego maniaka horrorów, jak ja, to prawdziwa BOMBA. Mowa o nowej grze firmy **Sierra**; grze do której zaprasza mistrzyni horroru, Roberta Wiliamas; grze która oderwie Cię od rzeczywistości, przerazi i zaskoczy. Chodzi mi oczywiście o **Phantasmagorię**.

Na początek, bo warto o tym wspomnieć, kilka słów, co widać "z zewnątrz" czyli, co otrzymujesz do rąk. Piękne, kolorowe, pełne screenów pudełko to nic w porównaniu z jego zawartością. W środku czeka na Ciebie instrukcja w języku polskim i 7 (słownie: siedem) płyt kompaktowych. Drżyjcie piraci, czeka Was przerzucenie minimum 1000 dyskietek, około 2 dób pracy nad jedną kopią czyli horror bez uruchamiania programu. Wróćmy jednak do meritum sprawy czyli do gry, a raczej interaktywnego filmu, którego to uczestnikiem się stajesz.

Pewnego dnia, podczas sesji zdjęciowej w plenerze, Don fotografuje ze wzgórza pewien dom. Zauroczony jego pięknem, przeprowadza się do niego z żoną Adrienne. Jak każda stara posiadłość, i to miejsce kryje wiele tajemnic oraz intrygujących miejsc, a dom pełen jest tajemnych pokoi, zamkniętych drzwi. Wszystko to intryguje żonę Dona, piękną i młodą pisarkę Adrienne. Fascynacja jednak nie trwa długo i powoli zaczyna ustępować miejsce przerażeniu, a strach czai się nawet w snach.



Tu zaczyna się Twoje zadanie. Wcielasz się w ponętną Adrienne, a Twoim celem jest odnalezienie przyczyny koszmaru.

Jak już wspomniałem, gra ma charakter interaktywnego filmu, ale można rzec, że **Phantasmagoria** swoją oprawą i klimatem przypomina bardzo ***The 7th Guest***. Jak przystało na obecne produkcje, grafika i dźwięk są na bardzo wysokim poziomie, otoczenie przedstawione zostało z dokładnością do najmniejszych szczegółów, a animacje, muzyka i chórki utrzymują w napięciu. Postacie poruszają się płynnie i naturalnie, może z wyjątkiem momentów, w których Adrienne kończy jakiś ruch i staje na baczność, oczekując na następne polecenie.

Sierra zafundowała tu naprawdę prosty i przyjazny interface, który znajduje się pod ekranem. Korzystając z niego, możesz schować do kieszeni (pustych okien) osiem przedmiotów, które będą niezbędne, aby rozwiązywać kolejne zagadki, możesz też, używając oka po prawej stronie, oglądać dokładnie te przedmioty, a niektóre z nich kryją pewne tajemnice i mają właściwości. Możesz w końcu, stojąc w obliczu złamania nerwowego związanego z brakiem pomysłów na dalszy ruch, spytać o radę czaszkę z prawej strony.

To nie wszystko. Wciskając literkę P (środek interfejsu) otrzymujesz menu gry. Pominę opis standardowych opcji, takich jak zgranie aktualnego stanu gry, wyjście z programu czy ustawianie parametrów ekranu, gdyż są one znane i proste w użyciu, a skoncentruję się na nowej, zastosowanej chyba po raz pierwszy opcji - *Uncensored/Censored*. **Phantsmagoria** jako klasyczny horror zawiera mocne sceny tak dotyczące seksu, jak i przemocy. Dlatego też programiści, mając na uwadze delikatniejsze gusta, które przykładowo mogą nie wytrzymać sceny wkładania z odpowiednim rozmachem ostrej łopatki w usta ogrodniczki, dają możliwość przy użyciu powyższej funkcji włączenia cenzury.

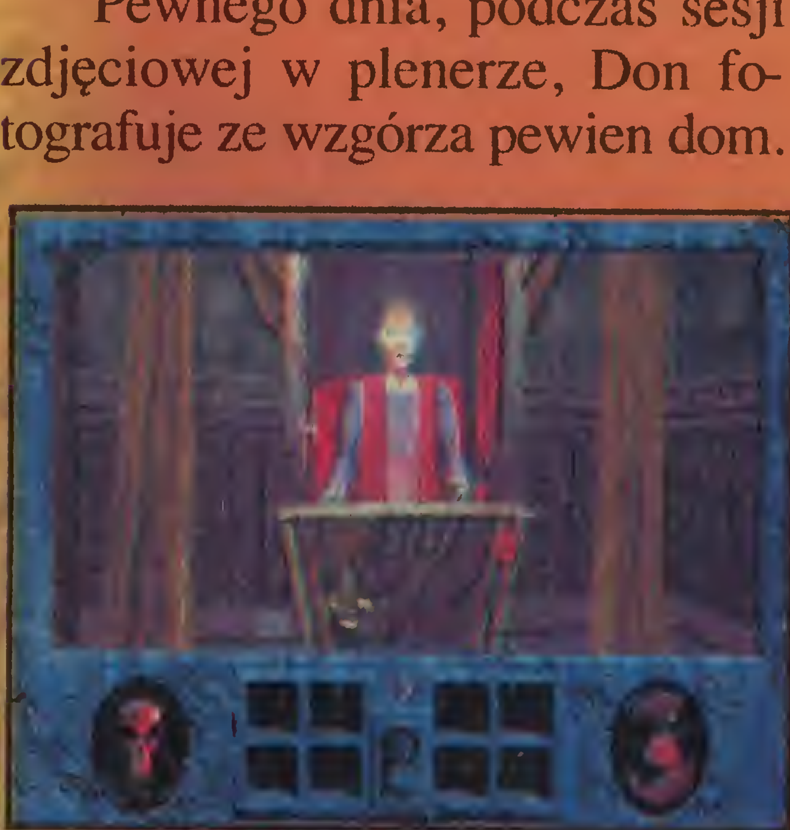
Wróćmy do akcji. Bohaterkę przemieszczasz, wskazując kursorem miejsce, do którego chcesz się udać lub przedmiot, który chcesz dotknąć bądź użyć. Miejsca, do których możesz się skierować, wskazują czerwone strzałki, zaś przedmioty, które możesz ruszyć, zasygnalizowane są zmianą koloru kursora - krzyż żółty na



krzyż czerwony. Podobnie zachowują się przedmioty wyciągane z kieszeni; zmiana ich koloru na czerwony da Ci znać, że ich użycie ma sens.

Na zakończenie kilka porad. Po pierwsze, prawie wszystkie pomieszczenia i miejsca kryją przedmioty lub przejścia łatwe do przeoczenia, rozglądaj się więc bardzo dokładnie. Po drugie, nigdy nie dawaj za wygraną, jeśli miejsce lub przedmiot są "aktywne" i sprawdzaj ich przydatność tak długo, aż scena z nim związana zacznie się powtarzać. Podobnie rzecz się ma z osobami, z którymi rozmawiasz, pytaj do bólu, nie zniechęcaj się nawet jeśli Cię zbywają. Po trzecie, odwiedzaj jak najwięcej miejsc, ale wracaj często do tych, w których już byłeś, pamiętaj, że sytuacja zmienia się z minuty na minutę. Po czwarte i ostatnie, jeśli masz słabe serce, nie odpalaj **Phantasmagorii** samemu po 22.00, a jeśli to zrobisz, módl się, by był to tylko koszmar.

Robert Rutkowski



Phantasmagoria

PRZYGODOWA

PC

486SX
8 MB RAM
CD ROM

Dystrybutor
IPS Computer Group

Sklep ŚGK

OPISY

Grę o tytule *Mortal Kombat* bez wątpienia zna każdy sznujący się gracz. Swego czasu było wokół niej sporo wrzawy, a to dzięki przemocy, którą "jakoby" propagowała. Liczne kontrowersje wzbudzały na przykład niezwykle brutalne sceny kończące pojedynki wojowników, tudzież same pojedynki obfitujące w różnego rodzaju uderzenia "specjalne", po których ekran dosłownie spływał krwią. Krytyka ta, zamiast osłabić, wzbudziła oczywiście tym większe zainteresowanie programem. Dla twórców gry był to niewątpliwie impuls do kontynuacji tak dobrze sprzedającego się pomysłu. Dzięki temu w szybkim czasie powstała kolejna część, której sukces rynkowy również był olbrzymi. W myśl zasady, że każdy pomysł "drąży" się tak długo, dopóki przynosi on zyski, zdecydowano o produkcji trzeciej części. Jak sądzę, ona również może liczyć na gorące powitanie ze strony miłośników dobrej zabawy, gdyż czego jak czego, ale takiego programu, jak **Mortal Kombat 3**, żaden gracz nie ominie obojętnie. Nim właśnie chciałbym się tu zająć.

Mortal Kombat 3, podobnie zresztą jak i poprzednicy, jest grą wspaniale dopracowaną pod każdym względem. Nowa, wspaniała grafika, płynna i bardzo szybka animacja, oprawa dźwiękowa jakiej mógłby pozazdrościć niejeden program, to cechy, które niewątpliwie przemawiają na korzyść programu. Ponadto, aby urozmaicić nieco przebieg gry, wprowadzono możliwość wyboru jednego z trzech turniejów, które różnią się między sobą ilością biorących w nich udział zawodników. Oczywiście, im więcej przeciwników spotkasz na swojej drodze, tym mniejsze będziesz miał szansę, aby dotrwać do samego końca, nie przegrywając walki (a od tego zależy, czy zasłużysz sobie na "wpis" po zakończeniu gry). Niezależnie od poziomu trudności gry wynikającego z rodzaju wybranego turnieju, w **Mortal Kombat 3** nadal funkcjonuje "stara" skala trudności decydująca o szybkości i inteligencji Twoich przeciwników. Jak szybko można zauważyć, ma ona znacznie większy wpływ na Twój końcowy sukces, niż liczba gotowych się z Tobą zmierzyć konkurentów.

Mortal Kombat 3 dysponuje również zupełnie nową formułą rozgrywania walk. Polega ona na tym, że wybierasz sobie kilku zawodników, po czym pierwszy z nich walczy z losowo wybranym przeciwnikiem wchodzącym w skład drużyny komputera, która jest równa Twojej pod względem liczby członków. Gdy tylko jeden z zawodników padnie na deski, natychmiast zastępuje go kolejna postać bądź to z Twojej, bądź "komputerowej" drużyny. Gra toczy się do momentu, gdy któraś ze stron nie będzie już miała nikogo w zapasie, aby wystawić go do walki. Ta forma zawodów jest znacznie ciekawsza, a zarazem znacznie trudniejsza od zwykłego turnieju, gdyż w przeciągu dosłownie minut walczysz kilkoma różnymi postaciami. Sprawia to duże kłopoty w szybkim "przestawieniu się" na nowe kombinacje klawiszy lub ruchy joysticka, które powodują zadanie odpowiedniego ciosu specjalnego.

Jeśli już mówimy o uderzeniach, to z radością przyjmiesz pewnie wiadomość, iż postacie występujące w **Mortal Kombat 3** dysponują większą, w stosunku do poprzedników, gamą ciosów specjalnych. Dla przykładu podam tylko, iż Jax wzbogacił się o niezwykle szybkie uderzenie pięścią - "przeciąg", a Sub-Zero potrafi zamrozić przeciwnika taflą lodu spadającą na niego z góry. Znacznie większą niespodzianką są jednak uczestnicy turnieju. Z "oryginalnego" składu *Mortal Kombat* zachowało się zaledwie kilka postaci: Liu Kang, Sonya, Kano, Sub-Zero i Shang-Tsung, z części drugiej pochodzą Kung Lao i Shao Kahn, natomiast nowi goście to Nightwolf, Sheeva, Sektor, Stryker, Kabal, Cyrax i Sindel, czyli jak widać, aż siedem postaci. Najbardziej



interesujący w tej grupie są chyba Cyrax i Sektor - roboty ninje polujące na Sub-Zero, oraz Sheeva - żeński odpowiednik Goro (dla tych, którzy nie znają tego pana, podaję rysopis: cztery ręce, "power" taki, że lepiej od razu wykopać sobie grób, znaczny przerost tkanki mięśniowej. Wszyscy oni są bardzo groźni i dysponują zupełnie nowymi technikami. Inna sprawa, że bledną w obliczu Motaro. Stwór ten wygląda na centaura (pół-człowiek, pół-koń), ale chyba nie jest nim tak zupełnie do końca, gdyż posiada długi jaszczurzy ogon, jakiego normalne centaury przecież nie mają. Ogon ten znakomicie nadaje się do podcinania nóg przeciwnika. Główną bronią Motaro jest niezwykle silny sierpowy, który z reguły posyła Cię w daleki róg ekranu.

O **Mortal Kombat 3** trudno w zasadzie powiedzieć coś więcej, gdyż trudno rozwodzić się na taki temat, jak wzajemne obrzucanie się ciosami, a o tym w końcu jest ta gra. Co mnie cieszy, to fakt, że grając w **Mortal Kombat 3** widzi się na ekranie dużo mniej krwi, niż w przypadku jego poprzedników. Uważam, że jest to bardzo pożądany krok, gdyż w przyszłości mniej może będzie komentarzy krytykujących całą serię za owe propagowanie przemocy i w końcu wszyscy przyzwyczają się do tego typu gier, tak jak wcześniej przyzwyczaili się do filmów karate.

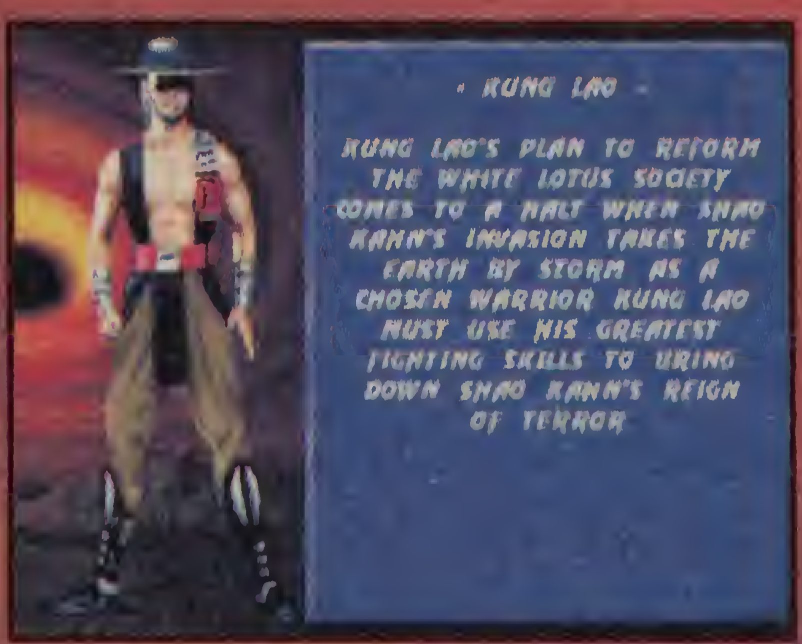
Piotr Orcholski

Producent: Midway Manufacturing Comp.













OPISY

ALIEN BREED 3D (SUPLEMENT)

Producent: Team 17

O **Alien Breed 3D** pisał już wcześniej Boss (ŚGK 6/95), mam jednak wrażenie, że temat nie został wyczerpany. Proponuję po raz wtóry powrócić do gry i przyjrzeć się jej dokładniej, zwłaszcza teraz, kiedy dostępna jest ona na rynku zachodnim i... naszym własnym.

To, że **Alien Breed 3D** był wzorowany na ***Doomie***, widać już na pierwszy rzut oka, i to w stopniu znacznie większym niż w ***Cytadeli, Gloomie*** czy ***Fears*** (konkurentów **AB3D** na poletku amigowym). Przede wszystkim, co mi się niezwykle podoba, uderza profesjonalizm całej gry. Nie chodzi mi tu akurat o wykonanie, choć o to po części również, lecz o wiele malutkich opcyjek, funkcyjek i właściwostek, które od wieków cieszą pecetowców, jednak amigowy gracz rzadko miał z nimi styczność. Zacznijmy może od początku, gdyż materiału do przerobienia jest naprawdę dużo.

Bardzo pozytywnie świadczy o autorach funkcja instalacji **Alien Breeda 3D** na twardym dysku. O ile w programach pecetowych nikt nawet nie zwraca na to uwagi (gdyby pojawiła się gra dyskietkowa niejednemu pękłby brzuch ze śmiechu), o tyle w przypadku produkcji amigowych nie jest to aż tak oczywiste (choć powoli staje się codziennością). Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że tylko **AB3D** i ***Gloom*** spośród wielkiej czwórki amigowych gier 3D instalują się na twardy dysk.

Nawet w ***Doomie***, grze już przecież nie pierwszej młodości, główny bohater mógł biegać, przesuwać się na boki itp. W grach trójwymiarowych na Amigę najwidoczniej mało komu chciało się "pakować" swoje produkty podobnymi ciekawostkami, no bo skoro "można się już w świecie 3D poruszać, to po co komuś coś więcej?!". Na szczęście, programiści z **Team 17** wyszli z założenia, że im więcej gra ma do zaprezentowania, tym większe znajdzie uznanie w oczach publiki. W związku z tym nasz "anty-alien" może przesuwać się na boki, biegać, obracać się do tyłu czy też



kucać (dwóch ostatnich nie ma nawet ***Doom 2!***). Ciekawostką jest, że po kucnięciu można się poruszać, jednakże (co jest logiczne) znacznie wolniej, niż miałoby to miejsce w trakcie normalnego chodu. Bardzo podobało mi się również "filtrowanie" dźwięku, gdy bohater znalazł się w wodzie. ***Doom*** jednak ma coś, czego nowy **Alien Breed** nie ma. W mojej wersji programu nie było możliwości wywołania mapy, co uważam za duże niedopatrzenie. Niby w rzeczywistości buszując po kompleksach pełnych obcych również nie dysponujesz mapą, ale... My nie chcemy rzeczywistości, my chcemy grać! Jak więc widać **Alien Breed 3D** w większości "nowinek" dotrzymuje kroku nieśmiertelnemu ***Doomowi***, a niekiedy nawet go przewyższa.



Teraz chciałbym przejść do wykonania, czyli rzeczy najbardziej frapującej. Grafika sama w sobie jest stosunkowo dobra (po zatrzymaniu gry możesz regulować jakość tekstur podłóg), jednakże po przełączeniu na cały ekran "piksele" są bardzo widoczne, co wcale nie uatrakcyjnia rozgrywki. Trzeba jednak oddać hołd programistom za fakt,



iż granie na największym ekranie (powinno się raczej rzec "większym", bowiem są tylko dwie możliwości wyboru) nie spowalnia zanadto rozgrywki. Generalnie rzecz biorąc, są gry trójwymiarowe lepiej wykonane pod względem graficznym od **Alien Breed 3D**, nawet na poletku amigowymi. Będąc przy sprawach negatywnych, kolejną takową bez wątpienia jest strasznie spowolnienie samej akcji (mimo niewielkiego przecież ekranu!). Na dobrą sprawę naprawdę nieciekawie gra się na "czystej" Amidze 1200. Ja testowałem grę na takimże komputerze, lecz z 6 MB pamięci oraz z procesorem '030 i... szybkość wcale nie była rewelacyjna. Pod tym względem **Alien Breed 3D** pozostaje daleko w tyle za swoją konkurencją.

W **Alien Breed 3D**, jak i w innych grach tego typu, cała sprawa polega na zabiciu jak największej liczby Bogu ducha winnych stworów oraz dotarcia do końca poziomu. Do osiągnięcia tego szlachetnego celu potrzebna będzie broń, amunicja i cele. **Team 17** zadbała o wszystko. W opisywanym programie występuje chyba największy arsenał broni ze wszystkich "doomiastych" na Amigę. A jako że jest do czego strzelać (znani z wcześniejszych Breedów obcy kręcą się niemal wszędzie), Arnie S. byłby zapewne wielce ukontentowany...

Opcja gry dla dwóch graczy w grach doomowatych na Amigę stała się praktycznie codziennością. Programiści z **Team 17** nie pozostali w tyle. Cóż, jest to świetna zabawa, ale pod warunkiem, że dysponujesz dwoma szybkimi komputerami, specjalnym kablem oraz... kolegą. Generalnie wydaje mi się jednak, że lepiej można się zabawić we dwóch, grając w ***Glooma*** (na dodatek tam nie są konieczne dwa komputery).



W opisywanej grze doskonale zostały zaplanowane poziomy. Widać, że ktoś nad tym pracował. W **Alien Breed 3D**, podobnie jak w ***Fears***, poruszasz się nie tylko po płaszczyźnie (jak w ***Gloomie*** i ***Cytadeli***), lecz nierzadko wchodzisz bądź schodzisz po schodach, korzystasz z wind itd. Wydaje mi się, że to właśnie "design" poziomów w **Alien Breed 3D** jest największą zaletą tej gry.

Czas na kilka słów podsumowania. **Alien Breed 3D** jest ewidentnym naśladowcą ***Dooma***. Uwidacznia się to przede wszystkim w podobnej grafice i pewnych rozwiązaniach znanych już z "duma" (identyczne przełączniki, wybuchy beczek itd.). Uroku grze dodają funkcje biegania i przysiadu, dopracowane graficznie wybuchy, opcja gry dla dwóch graczy, a przede wszystkim profesjonalizm "designu" poziomów. Sądzę, że tylko właśnie tej produkcji oraz ***Gloomowi*** udało się uchwycić niepowtarzalną atmosferę wędrówki po mrocznych korytarzach i, przy skręcających kiszki dźwiękach, wybijania obcych. Choć oczywiście nie ma to jak stary, dobry ***Doom***...

Szymon Grabowski

Alien Breed 3D
8 8 9
ZRĘCZNOŚCIOWA
AGA
Dystrybutor
L.K. Avalon
Sklep ŚGK



SKIDMARKS 2

Producent: Acid Software



Jak wiadomo, dobre pomysły są rzeczą bardzo cenną, gdyż bardzo trudno wymyślić coś nowego, co zadowoliłoby dużą rzeszę potencjalnych klientów. Dlatego też niektóre firmy, nie chcąc ryzykować jakiś większych zmian, korzystają z dobrych, starych pomysłów. Nie ominęło to także przemysłu software'owego, i tak możemy zagrać sobie w bodajże już siódmą część ***King Questa*** (oraz paru innych "numerowanych" gierek ze stajni Sierry), właśnie wydana została trzecia część ***Mortala*** itd. Podobnie postąpili ludzie z firmy **Acid Software**, wypuszczając na rynek drugą część znakomitych wyścigów samochodowych pt. **Skidmarks 2**.

Zazwyczaj bywa, że następna część jakiejś gry jest już nieco słabsza od pierwowzoru (podobnie jest z filmami i książkami), ale są też, na szczęście, chwalebne wyjątki od tej reguły. Jednym z nich jest właśnie opisywany **Skidmarks 2**. Część z Was wie doskonale, jaka była pierwsza część gry. Chodziło o to, by doprowadzić swój samochód jak najszybciej do mety. Niby proste, ale w rzeczywistości przysparzało to problemów co niemiara. Na wszystko patrzyło się z góry, do tego dochodziła całkiem dobra grafika i nienajgorszy dźwięk. W **Skidmarks 2** zarówno zasady, jak i wykonanie wiernie naśladują pierwowzór, choć są oczywiście ulepszone.

Co nowego można znaleźć w drugiej części wyścigów? Na dobry początek powiem, że zwiększono liczbę torów i samochodów. Polepszono grafikę i auta wyglądają teraz naprawdę super. Tory także są jakieś lepsze (te wiraże i ślady kół na piasku). Po włączeniu gry powita nas baaardzo przyjemny dla ucha moduł muzyczny (ach, te gitary elektryczne). Niestety, przyjemność ta została zarezerwowana dla posiadaczy 2 MB Chip RAM, więc jeśli jesteś posiadaczem A500 lub 600 w podstawowej konfiguracji, tzn. z 1 MB RAM, powita Cię jedynie głucha cisza. Jeśli już się dość nasłuchałeś, możesz zacząć zabawę.

Wystarczy wybrać auto, trasę i już można jechać. Dobrze, ale po co w takim razie są wszyskie te opcje dodatkowe. Po pierwsze, część z nich zarezerwowana jest dla ludzi grających po kabelku lub przez modem. Inne to ustawienie opcji dotyczących grafiki, muzyki i dźwięku. Jeszcze inne dotyczą wyglądu samochodów (ot, można doczepić przyczepę lub drugi samochód) lub też ich zachowania się na torze.

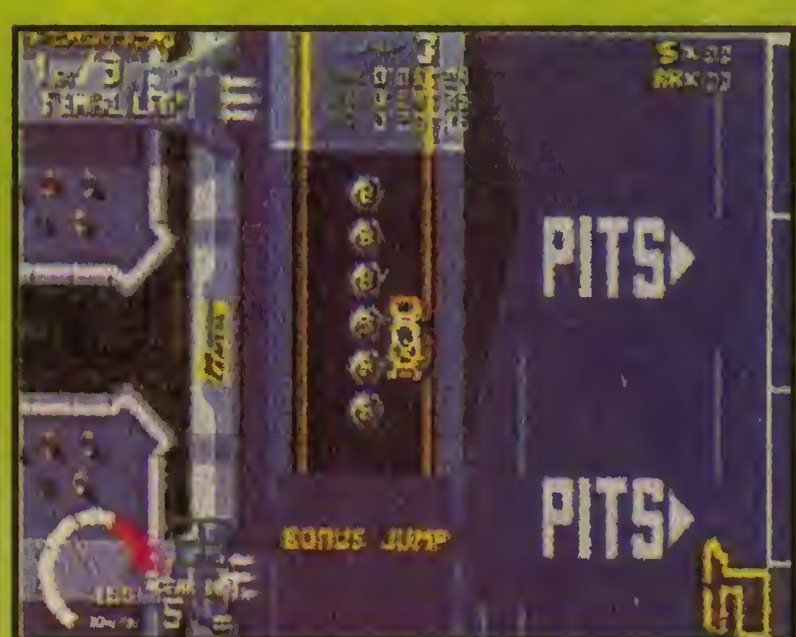
Podsumowując, gra jest warta uwagi. Zarówno dobra grafika (na A1200 tryb HIRES), jak i świetne efekty dźwiękowe na pewno przyciągną potencjalnych graczy. Na sam koniec zarezerwowałem pewną niespodziankę dla ludzi umiejących dobrze rysować. Otóż można za pomocą programu IMAGINE zaprojektować własne pojazdy. Dla tych, którzy nie lubią grać w wyścigi, producenci przygotowali grę w odbijanie piłki (całkiem fajnie się gra).

Sebastian Babczyński "Muad'Dib"



ROAD KILL

Producent: Vision





Do rozpoczęcia wyścigu pozostało jeszcze tylko kilka chwil. Mechanicy sprawdzili już sprzęt. Zatankowano bolid do pełna, a także zamocowano specjalne opony zwiększające przyczepność pojazdu na torze. Mechanicy kończyli też właśnie dokręcanie dodatkowych osłon, gdyż dla "uatrakcyjnienia" wyścigu na trasie zamontowano działka, jak również kilka wyrzutni rakiet. Wreszcie technicy przynieśli środki dodatkowe, przyznawane przez sędziów. Były to rakiety samonaprowadzające się na cel, niestety, tylko dwie sztuki. Kierowca wsiadł do samochodu i podjechał na linię startu. Rozpoczęło się odliczanie. Przez radio w kasku sędziowie podawali dodatkowe wytyczne i ewentualne zadania. Jak zwykle cel był jeden - dojechać do mety w miarę bezpiecznie, masakrując przy okazji przeciwników ku uciesze wielomilionowej publiki siedzącej przed holowizorami. Zwykła, normalna praca.

Jeśli spodobał Ci się ten wstęp, to powinieneś zagrać w te właśnie wyścigi **Vision,** naprawdę warto. Samą przygodę z wyścigami rozpoczynasz od wybrania sobie odpowiedniego bolidu. Nie jest to takie proste, jakby się mogło komuś wydawać, gdyż maszyny te różnią się między sobą nie tylko nazwami (bardzo zresztą adekwatnymi), ale także osiągami, wytrzymałością i innymi cechami. Myślę że przed rozpoczęciem prawdziwej kariery kierowcy powinieneś się zaznajomić z każdym typem samochodu i wybrać sobie ten jeden jedyny.

Po wybraniu pojazdu właściwie możesz już zaczynać, pozostaje jeszcze tylko ustawienie stopnia trudności i paru mniej lub bardziej potrzebnych opcji. Przed każdym wyścigiem musisz zaliczyć rundę kwalifikacyjną. Od tego, jak tu pojedziesz, zależy miejsce, z którego wystartujesz w normalnym wyścigu. Przy tej okazji radzę Ci zapamiętać co bardzie niebezpieczne rejony toru w celu uniknięcia późniejszych kolizji.

Dobrze, wyścig się rozpoczął. Twoim zadaniem jest:

1. Rozwalenie jak największej ilości przeciwników, za co dostajesz naprawdę dużą forsę.

2. Dojechanie do mety jako żywy kierowca.

3. W miarę możliwości dojechanie na jednym z pierwszych miejsc (dodatkowe pieniądze za nowy rekord toru i za zajęcie jednego z czołowych miejsc).

Jako że ludzie bywają niechlujni, na torze możesz znaleźć sporo dodatkowych rzeczy (ot, takie rakiety na przykład). Powinny one znacznie ułatwić Ci cały wyścig.

Do tej pory były same "ochy" i "achy", pora przejść do krytyki. Mam tutaj tylko dwie uwagi, ale obie są dość istotne. Po pierwsze, nie bardzo dostrzegam sens przyznawania tych całych nagród pieniężnych. Po drugie, gra jest tylko na jednego gracza, co w przypadku programów na Amigę niestety obniża ocenę końcową. Bez tych mankamentów gra zasługiwałaby nawet na "9" z grywalności, a tak pozostaje marne "7".

Na tym kończę moje wypociny, czas wziąć w łapę wajchę i trochę poszaleć po pewnym torze, masakrując przeciwników ku ucie...eee, to już chyba było.

Sebastian Babczyński "Muad'Dib"

PS. Jednak w ostatniej chwili zwiększyłem ocenę gry.



World of Aden: Thunderscape

Producent: Mindscape/SSI

Bogactwo światów gier role-playing, zarówno tych komputerowych, jak i tych rozgrywanych "na żywo", może zwykłego człowieka przyprawić o zawrót głowy. Różnorodność krain, mnogość zamieszkujących je ludów i ras, dziwne zwyczaje, obce języki, nie-



znane Ci wcześniej legendy, bogowie, o jakich na pewno nigdy dotąd nie słyszałeś, i w końcu może nawet klimat, którego istnienia nawet nie podejrzewałeś - wszystko to przemawia z pewnością do wyobraźni gracza szukającego kilku godzin wytchnienia od codzienności. Jeśli w dodatku świat taki jest oryginalny, spójny, w miarę logiczny, a przy okazji zaskakuje jakimś nowym pomysłem, na przykład interfejsem użytkownika, to na pewno warto mu się bliżej przyjrzeć. Weźmy na przykład taki Aden...

NIE MYLIĆ Z EDENEM

Mimo zbieżności nazw, Aden nie ma nic wspólnego z biblijnym Edenem (ani tym bardziej z "Powrotem do Edenu"). Ot, taka sobie ładnie brzmiąca nazwa dla zupełnie wyimaginowanego świata, w którym firma **SSI** umieściła akcję swojego najnowszego rolpleja zatytułowanego **Thunderscape**. Tak nawiasem mówiąc, z Adenem **SSI** zdaje się wiązać spore nadzieje, gdyż już wkrótce pojawi się kolejna gra z akcją również osadzoną w tym świecie, a w planach są już ponoć następne programy. Wracając do głównego tematu, trzeba przyznać, że kraina jest całkiem oryginalna. Zamieszkują ją różne, z pewnością dobrze Ci znane rasy ludzi, elfów i krasnoludów, ale są również i takie, których nigdy do tej pory nie spotkałeś: rapacianie, czyli ludzie-jaszczurki, różnego rodzaju krzyżówki ludzi i zwierząt, czy też odznaczający się olbrzymią siłą trolopodobni juracy, oraz wiele, wiele innych istot,



z których większość jest jak zwykle wrogo nastawiona do wszystkiego i wszystkich.

Największym atutem Adenu jest specyficzne połączenie "zwykłej" magii z tak zwaną "mechmagią", którym to terminem określa się tutaj wszystkie urządzenia mechanicz-ne poruszane najczęściej siłą pary wodnej. Mechmagią zajmują się, a jakże by inaczej, mechmagowie, a owocem ich pracy są roboty zwane w Adenie steam golems czyli parowe golemy (?!), latające pojazdy - coś jakby hybrydy "naszych" sterowców z początku XX wieku, najprawdziwsze automatyczne windy, oraz wiele, wiele innych pożytecznych rzeczy, z bronią palną włącznie. Proch niewiele ma wprawdzie wspólnego z parą, ale w końcu to też jest jakaś mechanika. Wszystkie te rzeczy zobaczysz oczywiście na własne oczy w trakcie gry i chociaż nie wiem, czy na ich widok zadrżysz z podniecenia (a raczej nie), to jednak zawsze jest to jakaś nowość. Teraz do tego wszystkiego dodaj jeszcze nieoczekiwane zaćmienie słońca i już wiesz mniej więcej o tym świecie tyle co ja.

KTÓRĘDY NA PRZEŁĘCZ?

Przez wieki Aden był światem miłującym pokój, potem jednak nastąpił kataklizm, Darkfall - jak zaczęto tutaj nazywać owe zaćmienie i wszystko przepadło. Zapanował mrok i strach, a wraz z nimi Aden nawiedziły hordy krwiożerczych istot - nocturnali, które



siały śmierć i zniszczenie. Ostatnią nadzieją lądów północy, wciąż wolnych od zła, stała się magiczna tarcza na przełęczy Skelon blokująca jedyną drogę na północ. Rozciągnięta pomiędzy dwiema potężnymi twierdzami położonymi na przeciwległych skrajach urwiska były ponoć nie do zdobycia... Gdy opadła, północna część Adenu stanęła przed najeźdźcą otworem. Jedyną przeszkodą na drodze nocturnali, a zarazem ostatnią nadzieją mieszkańców północnych krain zostałeś Ty, Graczu, wieść niosła bowiem, że tarczę można odtworzyć - trzeba jednak dostać się do źródła mocy, które znajduje się gdzieś na przełęczy. Ty, w osobach kilku śmiałków, musisz tego dokonać, zakładając oczywiście, że przedrzesz się przez zastępy nocturnalli, nie zgubisz w olbrzymich podziemiach, rozwiążesz zagadki, których nikt jeszcze dotąd nie rozwiązał, no i wyjdziesz z tego cało. Jeśli uda Ci się to wszystko, przełęcz jest Twoja. Tyle mówią legendy.

A GRA SIĘ TAK...

Thuderscape prezentuje niezmiernie popularny ostatnio wśród rolpejów (i nie tylko) pierwszoosobowy styl prowadzenia gry (tak jak w ***Doomie***). Pozwala to wprawdzie twórcom maksymalnie wykorzystać graficzne walory programu, w końcu to tak jakbyś oglądał wszystko własnymi oczami, ale poważnie ogranicza możliwość strategicznego prowadzenia walki,



które, dla mnie przynajmniej, są największą atrakcją rolplejów. Dlatego, moim skromnym zdaniem, styl ten wciąż bardziej nadaje się do strzelanek typu ***Doom***, w których kierujesz krokami jednej tylko postaci, niż do rolplejów, gdzie najczęściej dowodzisz mniej lub bardziej liczną drużyną. Z drugiej jednak strony tylko pierwszoosobowy styl gry pozwala wpleść do zabawy zagadki i puzzle (patrz: ***Eye of the Beholder***), które najpierw musisz po prostu zobaczyć, aby móc je rozwiązać, to jest: uruchomić jakąś dźwignię, wypatrzeć na ekranie zamaskowane przejście lub otwierający je przycisk, tudzież zrobić cokolwiek innego, co wymaga przesunięcia kursora po ekranie. Niewątpliwie frajda z rozwiązanej zagadki jest równie duża, co z wygranej bitwy, tylko, że jedni wolą ruszać rękoma (mieczami), a inni głową. Ja wolę to pierwsze i dla tego **Thuderscape** zawsze będzie u mnie za ***Pool of Radiance***, a nie na odwrót.

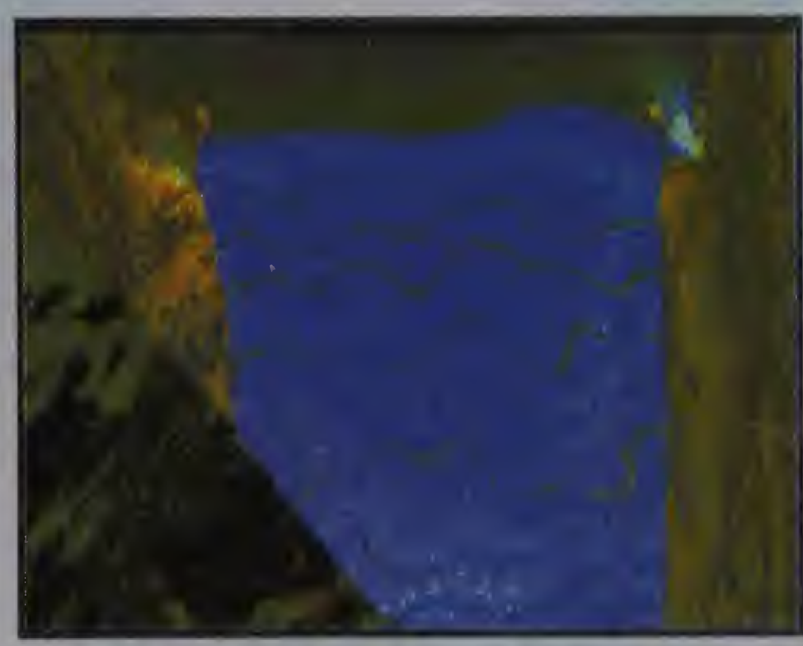


Wracając zaś do tematu, jak już mówiłem, **Thuderscape** reprezentuje pierwszoosobowy styl gry i w zasadzie można by go zaliczyć do kategorii rolplejów, w których trzeba ruszać przede wszystkim głową, gdyby..., no właśnie. Można by tak zrobić, gdyby nie rewelacyjny interface walki, który przy zachowaniu pierwszoosobowej perspektywy gry, nadaje jej zupełnie nowy, strategiczny niemalże, wymiar. U dołu ekranu pojawia się bowiem mianowicie zestaw ikon symbolizujących atak, obronę, strzał z broni



miotającej, rzucenie czaru, rozmowę i kilka innych czynności. Po wybraniu jednej z nich przechodzisz do podmenu, w którym dana czynność, na przykład atak, rozbita jest na czynności bardziej szczegółowe. W przypadku ataku możesz więc na przykład wybrać: kopnięcie, atak na organy wewnętrzne przeciwnika, uderzenie tarczą lub zwykły standardowy atak trzymaną w ręku bronią i jeszcze kilka innych rzeczy. Wydajesz więc polecenia wszystkim swoim postaciom, a one wykonują Twoje rozkazy. Nie robią tego jednak przez cały okres potyczki. Walka dzieli się na tury i jeśli ktoś otrzymał na przykład sporo ran w czasie ostatniej kolejki, to w następnej turze może przejść do obrony, zmniejszając tym samym szansę na powtórne "bycie" trafionym. Zręczna postać, powiedzmy złodziej, może natomiast schować się gdzieś w cieniu i dźgnąć przeciwnika od tyłu lub zaatakować go w taki sposób, aby wystawić jego słabe miejsca kumplom (naprawdę jest taka opcja). Kapłani zaś w razie potrze-







by zawsze mogą zabrać się za leczenie. W czasie walki nie jesteś zatem ograniczony tylko do jednego rodzaju ataku czy jednego rodzaju obrony, ale możesz w maksymalnie elastyczny sposób wykorzystać zalety i zdolności poszczególnych członków Twojej drużyny. A to mi się już bardzo podoba.

ZŁODZIEJ Z KATALOGU

Mówiąc o zaletach (i wadach) Twoich zuchów nie sposób nie wspomnieć o wspaniale dopracowanym edytorze postaci, który pozwala wykreować drużynę na trzy sposoby. Pierwszy jest łatwy: na CD czeka całkiem niezła czwórka pretendentów do tytułu bohatera roku, z którymi od razu możesz zacząć grę. Drugi sposób jest trochę bardziej czasochłonny. Polega on na ręcznym wybraniu rasy i płci oraz rozdysponowaniu, nazwijmy to, punktów mocy pomiędzy całą masę różnych wskaźników odpowiadających cechom psychofizycznym i umiejętnościom bohatera. Oczywiście, im więcej, tym lepiej. Trzeci sposób czasowo wypada gdzieś pomiędzy dwoma pierwszymi. Również wybierasz rasę i płeć postaci, ale zamiast punktów, masz gotowe "zawody", które wybierasz z całkiem pokaźnego katalogu. Każdy "zawód" reprezentowany jest przez zestaw pewnych umiejętności charakterystycznych tylko dla tej jednej profesji. I tak, złodziej będzie specjalizował się w rozbrajaniu zamków, ukrywaniu się, kradzieży, a gdyby został złapany na gorącym uczynku, także w umiejętności wytłumaczenia się na przykład przed ofiarą kradzieży z niezręcznej obecności jej pieniędzy w swojej kieszeni (fast-talking), wojownik to przede wszystkim umiejętności posługiwania się bronią, zaś mag to czary i tak dalej. Wszystkich "zawodów" jest kilkanaście, tak więc na cztery możliwe postaci, które możesz stworzyć, to aż nadto.

SZKODA, ŻE NIE SZYBCIEJ

Thuderscape nie jest niestety grą dla każdego. Minimum, które musisz mieć, to PC 486/66 MHz, plus 8 MB RAM i CD, czyli całkiem niemało. W dodatku to, co program oferuje w zamian za tak duże wymagania, niestety, trochę mnie rozczarowało.

Grafika stoi na dobrym poziomie, ale na pewno nie wpadniesz na jej widok w zachwyt. Dominującym w grze kolorem jest czerń przez co czasami trzeba naprawdę mocno się przyjrzeć, aby coś na ekranie zobaczyć. Tak jest w podziemiach, gdzie spędzisz większość czasu. Na powierzchni jest niewiele lepiej, gdyż tutaj również dominuje mrok - w końcu nie ma słońca. Porównując, w podziemiach jest często jaśniej niż na powierzchni, niemniej jednak gra ma zdecydowanie ponury wydźwięk, którego w dodatku nic nie rozjaśnia.

Oprawa dźwiękowa jest oczywiście dopasowana do tego co widzisz na ekranie. Oprócz samych odgłosów uderzeń, grzmotów błyskawic, no i przede wszystkim wspaniałej mowy (na szczęście, gra dysponuje również tekstem - angielski w ustach trolla nie jest lekko strawny), możesz również przesłuchać zawartość kompaktu, na którym znajduje się ponad 10 utworów. Na pewno nie słuchałbym ich dla relaksu, ale jako podkreślenie atmosfery programu są znakomite - ot, taka stojąca na wysokim poziomie muzyka filmowa. Aby ich wysłuchać musisz mieć jednak zewnętrzne głośniki i tak je podłączyć, aby odbierały one zarówno sygnał z karty dźwiękowej (odgłosy), jak i z samego CD (muzyka). A naprawdę warto. Efekt, szczególnie w nocy, jest piorunujący. Coś dla odważnych.

Niestety, ta całkiem niezła grafika i dźwięk zostają skopane przez, ujmując to delikatnie, denerwująco powolną animację. Proszę nie zrozumieć mnie źle, gra działa i można ją znieść, ale spełniwszy wymagania sprzętowe człowiek oczekuje (testowane na 486DX2/80 MHz, 8 MB RAM, CD quad speed), że będzie to to "chodziło" płynnie. **Thuderscape** ma jednak stałą tendencją do skokowej animacji - czyli do "kangurka" - nie wspominając już o zdarzających się od czasu do czasu okresach, kiedy myszka zdaje się nie reagować na "kliknięcia". Szczególnie daje się to we znaki w wąskich tunelach i przejściach, gdzie czasami trudno po prostu wycelować dokładnie w środek. Możesz wprawdzie grać z klawiatury, ale to niewiele zmienia. Ponadto zdarza się również, że gra "wiesza się" i nie wiedzieć czemu, zdaje się to robić w pewnych określonych miejscach. Mam na przykład taką półkę skalną, na którą boję się wskoczyć, gdyż później mogę już tylko wcisnąć RESET. Najlepszym wyjściem pozostaje więc częste sejwowanie, co doradzam nawet, jeśli u Ciebie gra nie będzie się "wieszać". **Thuderscape** nie jest wprawdzie trudny, ale od czasu do czasu zdarzają się miejsca, które trudno przejść z marszu. Dopóki zaś do nich nie dotrzesz (bo zginiesz), nie będziesz wiedział, gdzie owe miejsca się znajdują.

W SUMIE...

Thuderscape zasługuje bardziej na pochwały niż krytykę, gdyż problemy, o których wspomniałem są raczej natury technicznej i nie dotyczą gry jako takiej. Aby w pełni docenić ten program trzeba po prostu siedzieć za sterami Pentium, jak doradza zresztą sam producent, i wówczas dopiero mrok Adenu ukaże się w całej pełni, bowiem od strony "merytorycznej" **Thunderscape** stoi na bardzo wysokim poziomie. Obfitość zagadek i interakcji z innymi postaciami, wspomniany wyżej interface walki, wspaniały dźwięk i mowa, no i przede wszystkim interesująca akcja nie pozwolą Ci zasnąć.

Piotr Orcholski





World of Aden: Thunderscape

7 8 8

ROLE-PLAYING

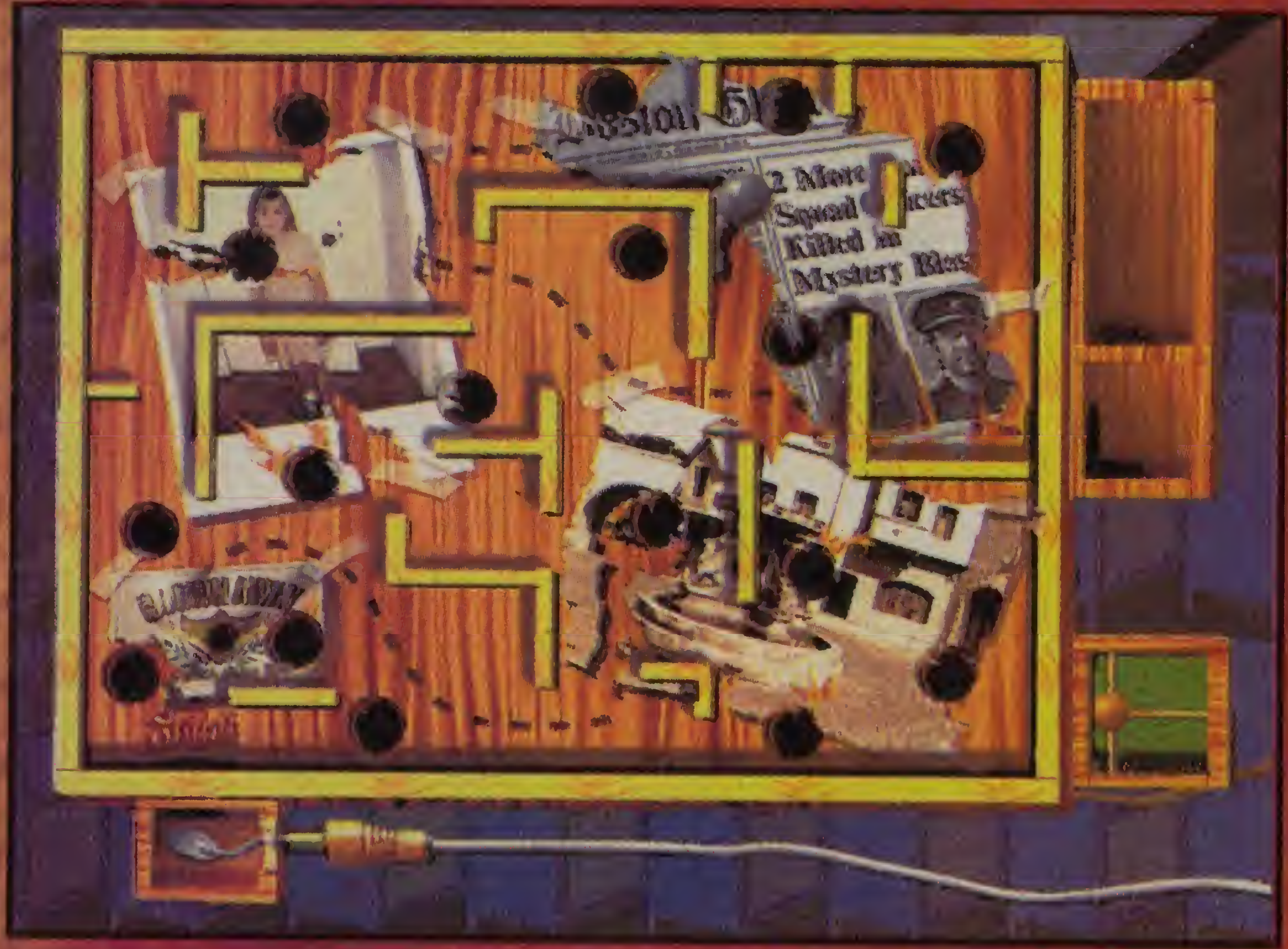
PC

486/66 MHz,
8 MB RAM,
CD-ROM

Dystrybutor
Digital Multimedia Group

Sklep ŚGK

OPISY





BLOWN AWAY

Producent: Imagination Pilots/IVI Publishing/MGM Interactive

Szaleniec podłożył bombę w budynku. Trzeba ją jakoś rozbroić. Jako odważny oficer jednostki saperskiej (bomb squad) decydujesz się wejść do środka. Pierwszą rzeczą, która zwraca Twoją uwagę, jest niewielki wyświetlacz, na którym migają cyferki 03, 02, 01... BUUUM! Olbrzymi wybuch rozjaśnia ekran. Całe szczęście, że to tylko gra...

W takiej właśnie sytuacji stawia Cię gra **Blown Away**, oparta na znanym filmie pod tym samym tytułem. Już na samym początku widać, że sekwencjami wideo zajmowali się profesjonaliści związani z branżą filmową. Często zmieniające się ujęcia, efektowne wybuchy, szybką akcję - tego nie zrobiliby amatorzy. Grając dalej zauważysz, że wszystkie przerywniki są tak samo dopracowane i tak samo efektowne, jak introdukcja. Można śmiało powiedzieć, że **Blown Away** to jedna z najbardziej oszałamiających wizualne gier na PC.

Budzisz się w szpitalu. Uff... Całe szczęście, że nadal żyjesz. Eksplozja była bardzo silna. Nazywasz się James Dove i jesteś ekspertem w rozbrajaniu bomb. Twoim przeciwnikiem jest Justus - zwariowany pirotechnik, mistrz w konstruowaniu bomb i pułapek, który chce pomścić śmierć swego kolegi. Gość wie wszystko o Twojej córce oraz dziewczynie i na pewno nie zawaha się przed porwaniem ich obu. Czekają Cię dwadzieścia cztery zagadki przygotowane przez tego niebezpiecznego psychopatę, a w przerwach między nimi zajmiesz się takimi "drobiazgami", jak rozbrajanie bomb czy uwalnianie zakładników. Pamiętaj, że oprócz Justusa Twoim wrogiem jest także czas, który wciąż ucieka. Poza tym, podczas rozwiązywania zagadek należy być bardzo ostrożnym - jeden fałszywy ruch i... kolejne wielkie BUM! Gdy będziesz zbyt długo myślał nad zagadką, spotka Cię to samo. Lepiej się spieszyć.





Jak już wspomniałem, jakość wstawek filmowych w **Blown Away** jest doskonała. Trójwymiarowe animacje także nie pozostawiają wiele do życzenia. Jednak **Blown Away** nie ustrzegło się, tak jak większość nowych gier, lekkiego przerostu formy nad treścią. Efektowne filmiki są tylko dodatkiem do prawie zwykłej gry logiczno - zręcznościowej. Napisałem "prawie", gdyż **Blown Away** to nie tylko rozwiązywanie zagadek, to także rozmowy z postaciami, zbieranie i używanie przedmiotów, jednak część przygodowa jest, niestety, zbyt uboga. Przydałoby się trochę więcej interakcji. Ten sam błąd popełniono w słynnym ***The 7th Guest***, jednak tam część przygodowa ograniczała się tylko do chodzenia po pokojach i oglądania filmików. W **Blown Away** jest już dużo lepiej, ale wciąż czegoś brakuje. Oglądając efektowne intro, spodziewałem się trochę więcej. Na szczęście, zagadki są dobre. Nie ma wśród nich głupot typu "przejdź z pola A na pole B tak, aby nie stanąć na polu C". Część pomysłów została wcześniej wykorzystana w innych grach (porównaj "cymbałki" w **Blown Away** z fortepianem w ***The 7th Guest***), lecz wpływa to na korzyść programu - wybrano to, co najlepsze i najciekawsze. Dodatkowym plusem jest możliwość treningu - złe rozwiązanie zagadki nie kończy się wtedy wybuchem, lecz powrotem do menu.



Teraz słówko o oprawie gry. Grafika jest doskonała. W wielu miejscach renderowane lokacje wyglądają jak zdjęcia. Dźwięk jest bardzo dobry. Prawie zawsze coś słychać - rozmowy ludzi, samochody na ulicy. Chwile ciszy pojawiają się tylko podczas rozwiązywania niektórych zagadek, jednak wtedy jest to uzasadnione. Trochę gorzej jest, niestety, z muzyką, jednak nie jest to wielka wada.



Podsumowując, **Blown Away** to całkiem niezła gierka. Hitem na pewno nie będzie, ale zagrać nie zaszkodzi. Do jej zalet zaliczyłbym świetną grafikę i filmiki, szybką akcję oraz różnorodne zagadki, zaś do wad - ograniczoną interakcję i zbytnie uproszczenie części przygodowej. To właśnie zadecydowało o takiej, a nie innej ocenie gry.

Kamil Szafara

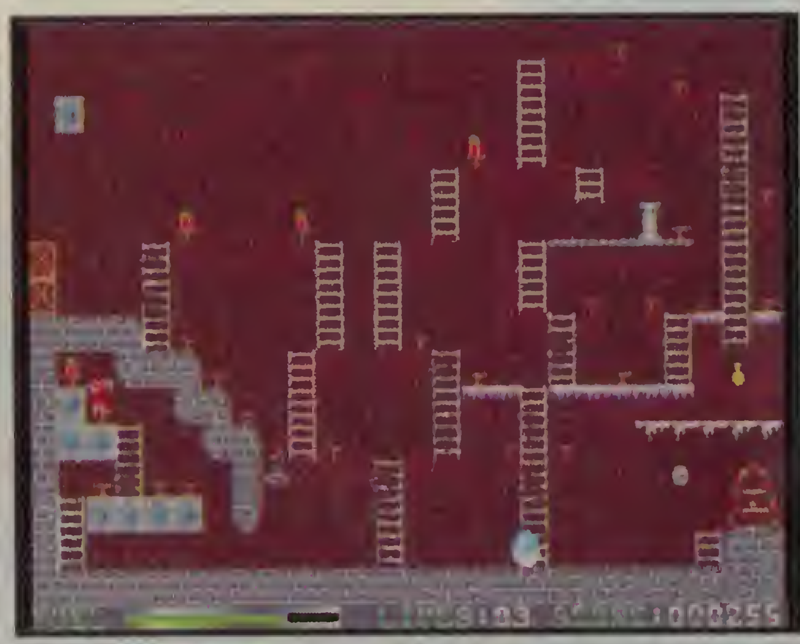
PS. Dobra rada: zapisuj stan gry przed każdą zagadką!

Blown Away
9 8 6
LOGICZNA
PC
486SX, CD-ROM, 8 MB RAM, SVGA
5 MB HDD, Win 3.1

CHRISTMAS JETPACK

Producent: Impulse soft









Tak się śmiesznie składa, że nadchodzący właśnie okres jest najważniejszym w całym roku. Oczywiście ma on nierozerwalne powiązania z zimą. Czy ktoś już zgadł, o co chodzi? Naturalnie! Mam na myśli święta Bożego Narodzenia. Dla wielu ludzi jest to jedyna możliwość spotkania się z najbliższymi i porozmawiania przy obficie zastawionym stole. Inni lubią po prostu niepowtarzalny nastrój towarzyszący Gwiazdce. Wiadomo - choinka, bombki, przygotowania do Wigilii. Naturalnie obowiązkowa jest duża ilość śniegu. Co to za Boże Narodzenie bez śniegu? Mam nadzieję, że w chwili, kiedy czytasz ten tekst jest go już pod dostatkiem, bowiem w momencie jego pisania za oknem swojego mieszkania widzę tylko deszcz i kałuże wody. Nadchodzące uroczystości mają jednak dla wielu ludzi także inne znaczenie. My, materialiści (he, he) w ciągu wielu lat życia zostaliśmy przyzwyczajeni do niezwykle rozpowszechnionej praktyki. Mianowicie, zwykle pod choinką szukamy pożądanych przez nas przedmiotów, zwanych fachowo prezentami. Także w tym roku oczekujemy kolejnych podarków, które dadzą nam motywację do dalszego funkcjonowania. Dla czytelników ŚGK będą to na pewno nowe gry lub urządzenia peryferyjne do komputera, dla innych rowery, łyżwy i temu podobne wspaniałości. Zadam Ci jednak pewne, z pozoru proste pytanie. Kto przynosi prezenty? Jeżeli jeszcze zastanawiasz się nad odpowiedzią lub posądzasz mnie o szyderstwo, odpowiem sam. Tym odważnym herosem, bohaterem tysięcy dzieci i dorosłych jest niejaki Święty Mikołaj znany także jako Gwiazdor lub Dziadek Mróz. Wyobraź sobie tylko, jakiej zręczności, sprytu i pomysłowości wymaga wykonywanie jego pracy! Jeśli chcesz, możesz przekonać się o tym na własnej skórze, a to dzięki programowi **Christmas Jetpack.**



Jest to dość prosta gra zręcznościowa, w której kierujesz postacią wyżej wymienionego świętego. Twoje zadanie to rozniesienie określonej liczby prezentów tam, gdzie się tylko da, czyli w wyznaczone miejsca. Liczy na Ciebie cała ludzkość, zatem do dzieła!

Autorzy oferują kilkanaście różnorodnych poziomów, na których trzeba wykonywać stale tę samą czynność: dostarczać prezenty. Kiedy wszystkie zostaną już rozniesione, otwierają się wrota wiodące do następnego poziomu. Praca wydaje się na pozór prosta, jednak wcale tak nie jest. Po pierwsze, w wypełnianiu wiekopomnej misji przeszkadzają chmary stworów najróżniejszego rodzaju. Są to roboty, jajka (?), muszki i wiele innych. Nie dość, że jeżdżą tam i z powrotem, to jeszcze niektóre z nich odznaczają się pewną dozą inteligencji. Mianowicie biegają za Twoim bohaterem, reagując na jego posunięcia. Zaznaczyć należy, że wyprowadzenie ich w pole nie należy wcale do rzeczy łatwych. Dodatkowo przy bezpośrednim spotkaniu z którąś przeszkadzająką ponosisz natychmiastową śmierć i musisz zaczynać od nowa. Oprócz tego masz do czynienia ze skomplikowanymi labiryntami, które trzeba długo penetrować, zanim się całkowicie pozna. Nie brak tu teleportów, "dziurawych ścian" i skarbów, które zebrane, znacznie zwiększają Twój zasób punktów. Kolekcjonowanie ich nie jest konieczne, aczkolwiek wskazane. Poza tym główny bohater programu może znaleźć na swojej drodze szereg przedmiotów, które w znacznym stopniu pomagają ukończyć etap. Są to m.in. pelerynki dające chwilową nieśmiertelność, urządzenia zatrzymujące wszystkich wrogów i kanistry z paliwem do tornistra rakietowego. Święty Mikołaj wyposażony w taki sprzęt może bez przeszkód dotrzeć w każde miejsce labiryntu.

Ponadto Twój podopieczny posiada dwie właściwości, bez których ukończenie kilku zadań byłoby w ogóle niemożliwe. Potrafi zatem skakać i niszczyć niektóre rodzaje ścian. To pierwsze uruchamia się za pomocą klawisza [Alt], a drugie - [Ctrl]. Gra nie jest na czas, więc nie musisz się zbytnio spieszyć.





Christmas Jetpack to dość ciekawa pozycja, przypominająca ***Lemmings*** i ***Boulder Dasha***. Posiada ładną grafikę i niezłe efekty dźwiękowe (niestety, brak muzyki), a ponadto, co najważniejsze, udostępnia użytkownikowi bardzo przyjazny i dający duże możliwości edytor własnych poziomów. Cała gra jest dostępna jako shareware, co oczywiście jest w dzisiejszych czasach zaletą. Jeśli lubisz gry wymagające refleksu, bądź też chcesz wprowadzić się w bożonarodzeniowy nastrój - oto coś dla Ciebie.

Piotr Bilski "Alien"



PRAWO KRWI

Producent: Techland/Myys Art

Gra ta jest reklamowana, zresztą dość agresywnie, w krajowej prasie poświęconej grom komputerowym, jako polski *Mortal Kombat*. Jak jest naprawdę, mogłem się przekonać, grając w tę grę przez kilkadziesiąt, czy nawet kilkaset jednostek czasu zwanych przeze mnie chwilami (*).

Akcja gry dzieje się w Polsce w czasach obecnych. Legendę gry można skrócić do kilku zdań. Koniec XX wieku. Rosyjska mafia opanowuje Europę. Wydawałoby się, że nic ani nikt nie jest w stanie jej powstrzymać. W 1992 roku rząd polski powołuje do życia supertajną, przeznaczoną do walki z mafią jednostkę bojową "GROM". Zadanie tej grupy jest oczywiste - wyplenić zło. Podczas jednej z akcji ginie Twój dowódca, a w ręce przestępców dostaje się niewielka bombka, taka sobie atomówka. Dziwnym trafem udaje się rozpoznać zbrodniarzy, a Ty dostajesz zadanie unieszkodliwienia bandytów, bandziorów i innych takich rzezimierzków.

Technicznie gra zrobiona jest bez zarzutów. Można powiedzieć, że grafika jest dobra, albo nawet i bardzo dobra. Digitalizacje postaci są wykonane na wysokim poziomie i naprawdę trudno byłoby się do czegoś przyczepić. Jakością wykonania przewyższają nawet wiele z produkcji zachodnich! Grafika rysowana jest także dość dobra, może nie aż tak jak "digitki", ale jak na polski produkt, jest w porządku. W grze możesz spotkać, a jakże, elementy renderowane na programach do grafiki 3D. Także i tu trudno coś złego powiedzieć. Widać też, że na animację postaci przeznaczono te kilkanaście klatek, dzięki czemu wyglądają one dość płynnie, o wiele lepiej niż np. w *Mortal Kombat* czy *Body Blows*.

Generalnie gra polega na przesuwaniu się, na tle dość ładnego podkładu, w prawą stronę i zwalaniu z nóg kolejnych, dość różnorodnych, przeciwników. Pomocny w tym będzie z pewnością bogaty asortyment ciosów. Szkoda, że nie można używać broni, tak jak robią to nasi przeciwnicy.

Na pierwszym poziomie zauważyłem dość ciekawy bajer, jakiego nie widziałem w żadnej innej grze. Otóż poruszając się po dość mrocznym parku, można natknąć się na stojące tu i ówdzie latarnie. O dziwo latarnie te rozświetlają teren, a to bardzo dodaje odwagi.

Po unieszkodliwieniu (powiedzmy) przeciwnika, ociekając krwią, możesz udać się dalej w podróż krajoznawczą. W nagrodę za dobrą walkę otrzymujesz przeróżne premie - np. dodatkowe życie, uzdrowienie, czasowa niezniszczalność. Na końcu każdego z etapów czai się wielki i silny osobnik, że tak powiem, naczelnik rejonu.

Muszę się, niestety, przyczepić do grywalności w poziomach związanych z walką. Mimo wielu ciosów, używa się praktycznie jednego lub najwyżej dwóch. Walka nie sprawia, przynajmniej mi, zbyt wielkiej przyjemności. Ot, podchodzę do gościa i wybijam mu zęby, rozmawiając jednocześnie przez telefon lub czytając gazetę. Jedyne zaciekawienie wzbudziła we mnie chęć poznania nowych terenów.

Ucieszą się zapewne doomomaniacy, gdyż i w tej grze jest poziom, w którym można poruszać się w dowolnym kierunku. Niestety, brakuje w nim sufitów i podłóg, a i pixele są dość duże (co najmniej 2*2). Przeciwnicy w tym poziomie są dość ospali, masz tylko jeden rodzaj broni i niewielką, a nawet bardzo małą w stosunku do innych tego typu gier, powierzchnię do zbadania.









Kolejnym etapem jest szaleńcza gonitwa samochodami. Wygląda ona naprawdę ładnie, a przyjemność grania psuje tylko fakt, że bardzo szybko kończy się czas potrzebny na wykonanie zadania.

Pora teraz na wady i zalety **Prawa Krwi**. Z całą pewnością jest to gra wybitna pod względem wykonania, ale odlotowa grafika i dobra muzyka to nie wszystko. Najważniejsza jest grywalność, a tego niestety tu brakuje. Ta gra jest po prostu nudna! Cóż to za przyjemność trzymać joystick w jednym położeniu z przyciśniętym frajerem i obserwowaniu kto kogo spoliczkuje. Pomysł gry był dobry, ale brakowało chyba osoby, która mogłaby go jakoś ciekawie rozwinąć. Nie rozumiem hasła znajdującego się na opakowaniu gry - nieliniowy interaktywny tok akcji. Według mnie liniowość tej gry jest przerażająca! Kolejne rozgrywki różnią się jedynie momentem śmierci bohatera, za każdym razem wszystko się powtarza. Poza tymi wadami, gra ma jeszcze kilka drobnych błędów. Jest kłopot z instalatorem programu na dysk twardy, który według instrukcji powinien znajdować się na dysku pierwszym, a w rzeczywistości jest na trzecim. Oprócz tego program ten nie sprawdza się w 100%. Gra odmawia współpracy z kartą turbo firmy M-TEC, a niestety poziom 3D jest na gołej A1200 mało płynny, czasami przeciwnicy zatrzymują się w miejscu i jedynym ratunkiem jest wtedy przerwanie gry. Raz miałem zabawną sytuację, gdy program zapytał mnie o kod antypiracki nr 000, a na dołączonej karteczce widnieją kody od nr 1 do 200. To wszystko są szczegóły, do których z pewnością nie przyczepiałbym się tak gorliwie, gdybym miał przyjemność płynącą z grania w **Prawo Krwi**.

Gra ta została stworzona przez aktywnych członków amigowej sceny z grup Freezers, Mystic, Joker. Jak z pewnością wiedzą zainteresowani, jest to obecnie polska czołówka, co zresztą widać po grafice i muzyce, które są chyba najlepsze ze wszystkich polskich gier. Niestety, grywalność gry pozostawia dużo do życzenia i nie uratują jej nawet żarty zrozumiałe właściwie tylko dla amigowych scenowców.

Sebastian Kłomski





Speedway Manager 2

Producent: Mirage Software

Nareszcie doczekaliśmy się managera coraz bardziej popularnego w Polsce "czarnego sportu". Rzecz się ma podobnie, jak w managerach piłkarskich, oczywiście z drobnymi różnicami. Wcielasz się w postać zarządzającego i zarazem trenera klubu. Do Twoich decyzji należy więc kupno motorów, ustalenie treningu, powołanie odpowiednich zawodników etc. Gra posiada dużo elementów realistycznych. Należą do nich nazwiska żużlowców zarówno polskich, jak i zagranicznych, możliwości wprowadzenia rezerwy zwykłej oraz taktycznej podczas spotkania.

Sama grafika jest średnia. We wszystkich managerach występuje ten sam problem, ale przecież główny punkt nacisku położony jest na zarządzanie ekipą.

Niestety, nie mogę pominąć wad programu. Do poważniejszych należy fakt, że grać można praktycznie tylko jednym zespołem (Stalą Gorzów). Prowadząc inny zespół, nie można uzyskiwać punktów w końcowej tabeli. Jaka jest więc przyjemność grania własnym zespołem, gdy nawet po zwycięstwie nie zmienia się nasza pozycja w tabeli i zajmujemy cały czas ostatnie miejsce. Poza tym zabezpieczenie programu jest nietypowe. Grę można zainstalować na twardym dysku, lecz by w nią zagrać, trzeba mieć dyskietkę w stacji. Jest to naprawdę uciążliwe i niewygodne. Mam nadzieję, że usterki te zostaną naprawione.



Podsumowując, muszę przyznać, że gra jest dobrze wykonana. Wygrać tutaj jest dosyć łatwo, lecz zarobić dużo pieniędzy - bardzo trudno. Myślę, że fanatyk speedway'a powinien spróbować swych sił jako trener zespołu i zdać sobie sprawę z tego, że nie jest to takie łatwe.

A.M.

Speedway Manger 2

4 2 7

STRATEGICZNA

1 MB RAM

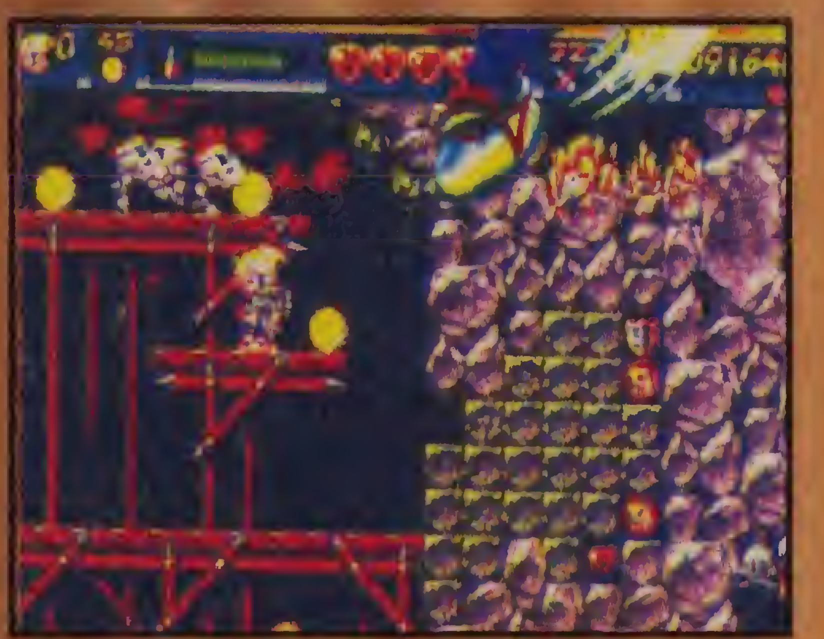
Ruff and Tumble

Producent: Renegade

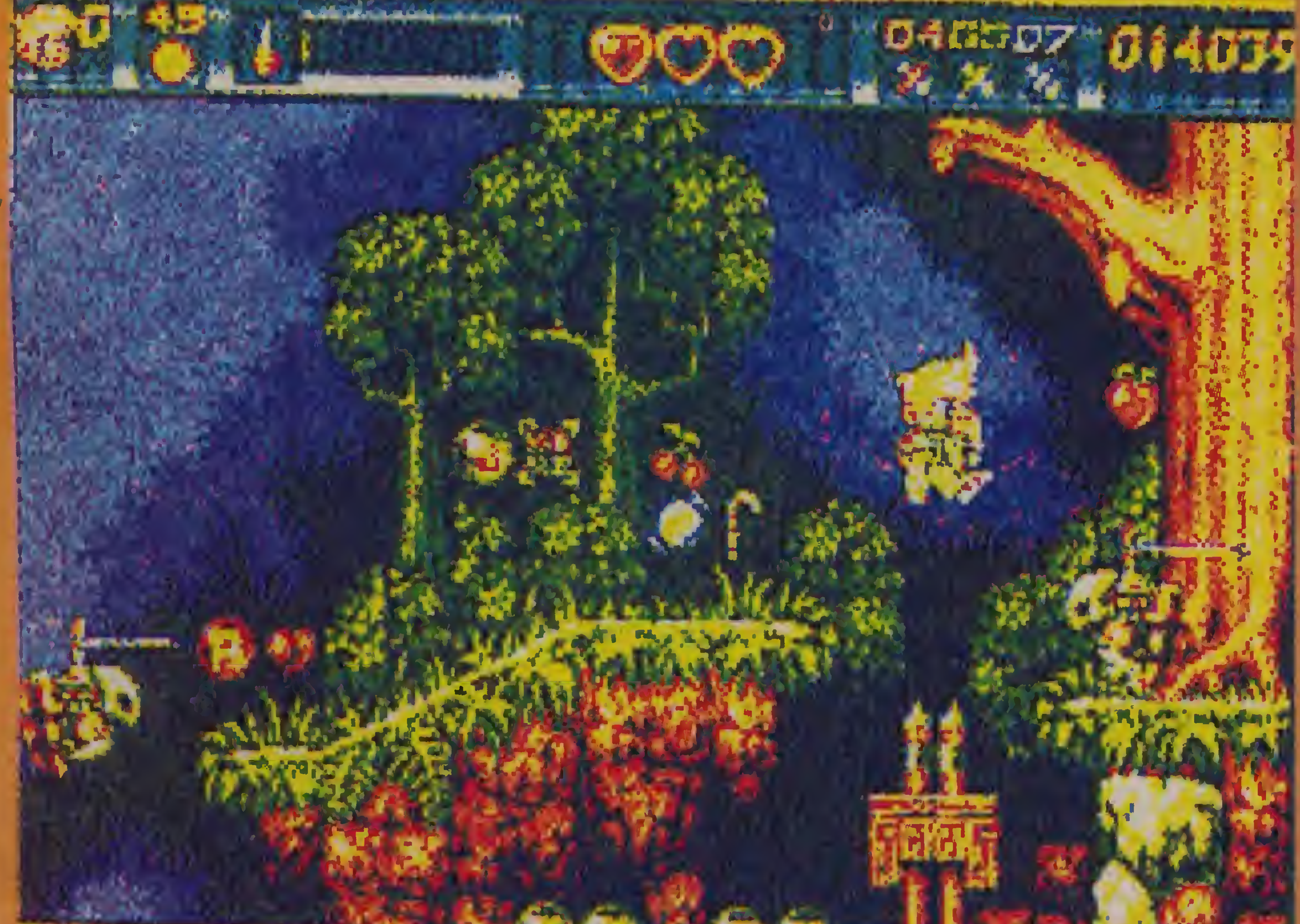
Witamy w naszym świecie. Dostałeś się tu i prawdopodobnie już się nigdy nie wydostaniesz. Życzymy powodzenia.

Tak mniej więcej zaczyna się się jeszcze jedna strzelanina firmy **Renegade**. W tej grze występujesz jako Ruff i jak zwykle musisz się po prostu stąd wydostać. Na dobry początek kilka słów ogólnych.

Ruff and Tumble jest trochę inna, niż pozostałe pozycje tego gatunku. Kierujesz poczynianiami pewnego młodzieńca (chociaż nie, powiedzmy to wprost - poczynianiami chłopca), który z jakiegoś tam powodu czuje głęboką urazę do pewnych niezbyt rozgarniętych stworzeń. W rezultacie to właśnie Ty, jak zawsze, musisz mu pomóc i pokierować ogniem jego broni. Jeśli już jestem przy gnatach, to chciałbym nadmienić, że jest tego trochę: od zwykłego karabinu (słaby), poprzez miotacz ognia i laser, na wyrzutni rakiet kończąc. Niestety, tak jak w życiu, broń może się przegrzać od ciągłego używania. Nie ma na to rady - musisz chwilę poczekać lub zmienić broń na inną.







W trakcie gry wędrujesz po czterech światach, w których spotykasz różnych przeciwników. Na końcu każdego ze światów (jeden świat to cztery etapy) spotykasz się z bossem czyli mówiąc normalnie z bardzo wytrzymałym przeciwnikiem. Po drodze czekają Cię też różne bonusy w postaci dodatkowej energii, nowego życia lub ulepszonej broni. Aby otworzyć sobie wyjście, musisz uzbierać odpowiednie kuleczki. Istnieją też specjalne wersje owych kuleczek uzupełniające ich stan do pełna, wystarczy że znajdziesz takie trzy i już możesz kierować się do wyjścia. Do tego wszystkiego dochodzą różne odskocznie i pułapki czyhające tylko na Twój nierozważny ruch.

Grafika nie jest może arcydziełem, ale jak na strzelaninę, jest całkiem niezła. Można powiedzieć, że znakomicie odzwierciedla nastrój każdego ze światów, podobnie zresztą z muzyką. W sumie, gra warta jest tego, aby spędzić przy niej kilka godzin, choć myślę, że niejeden gracz pobawi się z nią znacznie dłużej.

Sebastian Babczyński "Muad'Dib"

Ruff and Tumble

7 7 7

ZRĘCZNOŚCIOWA

1 MB RAM

OPISY

CLUB FOOTBALL MANAGER

Producent: Boms

Ach, ta piłka nożna! Bez wątpienia właśnie ten sport jest obecnie najpopularniejszy na świecie. Jak inaczej wytłumaczyć obecność milionów kibiców na stadionach co tydzień? Swoją drogą, oglądając wyczyny zawodników, często nie zdajemy sobie sprawy z tego, jak wielki wysiłek w ich przygotowanie wkładają działacze, trenerzy i cała reszta fachowców. Rosnące zainteresowanie tą stroną rozgrywek piłkarskich stało motorem dla programistów, którzy tworzą szereg programów zwanych potocznie managerami. Jest to dość nietypowa odmiana strategii, a dokładniej - rodzaj gry ekonomicznej. Z myślą o tych, którzy lubią tego typu rozrywkę, powstał kolejny manager, tym razem pod nazwą **Club Football Manager**. Zapewne zastanawiasz się, czy jest to następny przebój dorównujący świetnemu *Managerowi*? No cóż, chyba nie, chociaż gra zawiera sporo ciekawych innowacji.

Program przenosi Cię do ponurego i deszczowego kraju, jakim niewątpliwie jest Wielka Brytania, gdzie obejmujesz kierownictwo nad jednym z trzecioligowych klubów. Tutaj autorzy proponują dwa rodzaje drużyn: rzeczywiste i generowane losowo przez komputer. Następnym krokiem jest wpisanie imienia (lub imion). Trzeba zaznaczyć, że jednocześnie mogą brać udział w zabawie cztery osoby, jednak to już chyba standard w dzisiejszych czasach. Po chwili ukazuje się przed Tobą szereg opcji, za pomocą których będziesz zarządzać swoim klubem.

Na początek warto zająć się stadionem. W ogóle chciałbym nadmienić, że paneli jest w programie bardzo wiele i są one szczegółowe. Dlatego też np. siedzenia wokół boiska podzielono na sektory, a te na miejsca stojące i krzesełka. W każdej chwili, o ile Cię na to stać, możesz dowolnie zwiększyć ich liczbę. Naturalnie budowa tych stanowisk trochę trwa, więc nic nie pojawi się od razu. Ponadto istnieje bardzo ciekawa opcja przemiany miejsc stojących w siedzące. Do Twoich kompetencji należy także ustalanie cen za każdy rodzaj miejsca dla widzów. Dodatkowo możesz decydować o wysokości profitów płynących do kasy klubu, a pobieranych z baru, sklepiku i parkingu, znajdujących się na terenie stadionu. Występuje tu również tablica informująca, ile jest miejsc wokół boiska oraz ile ich będzie po rozbudowie.

Po dokonaniu wszystkich zmian związanych z obszarami przylegającymi do murawy warto zajrzeć do okna transferów. Są tam wszyscy piłkarze wystawieni na sprzedaż. Także tu daje się zauważyć dokładność autorów. Zawodnicy są określeni przez szereg wskaźników będących niejako ich wizytówką. Dla ułatwienia dodam, że przy próbie zakupu należy brać pod uwagę nie tylko możliwości piłkarza, ale

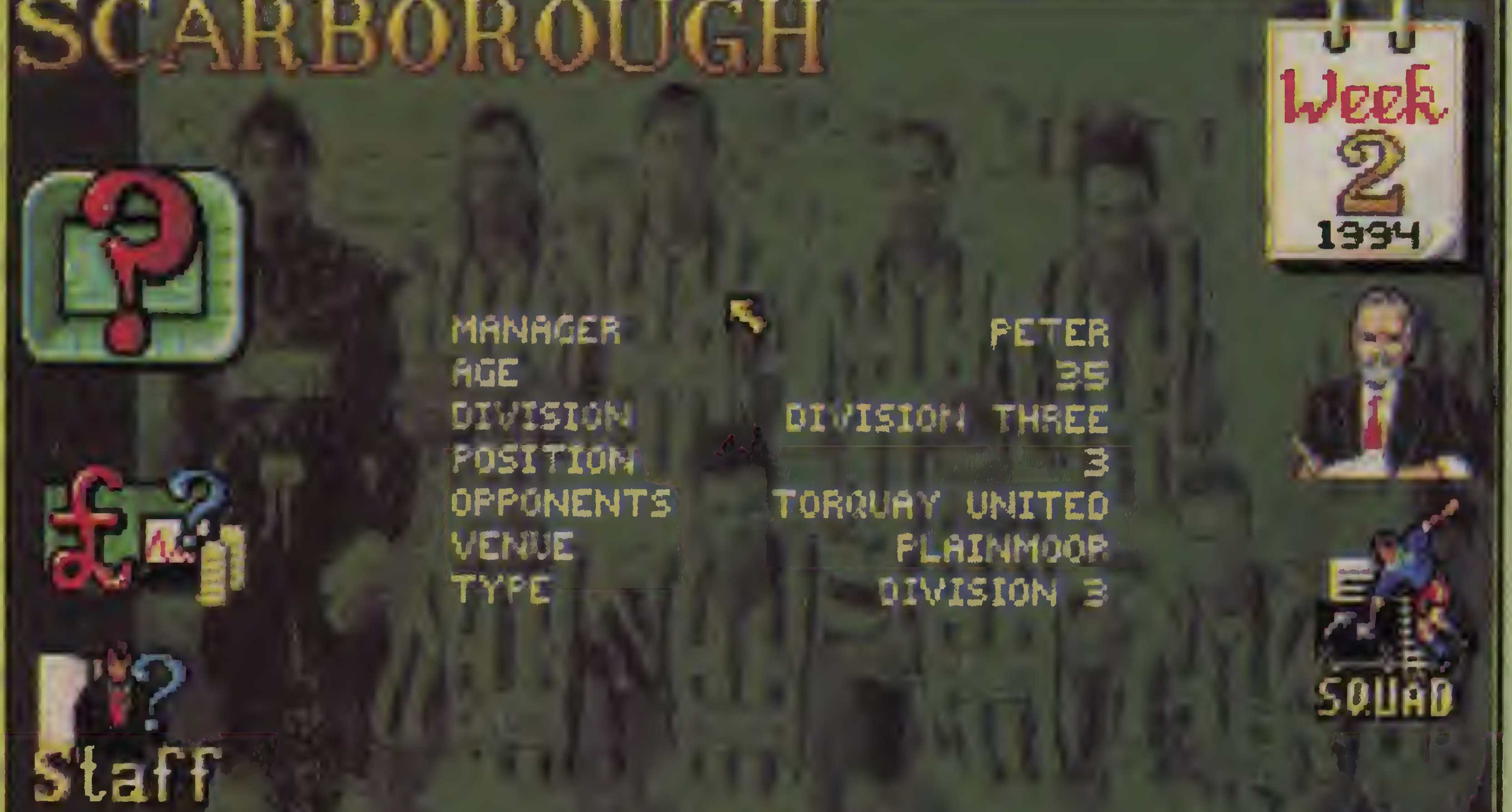




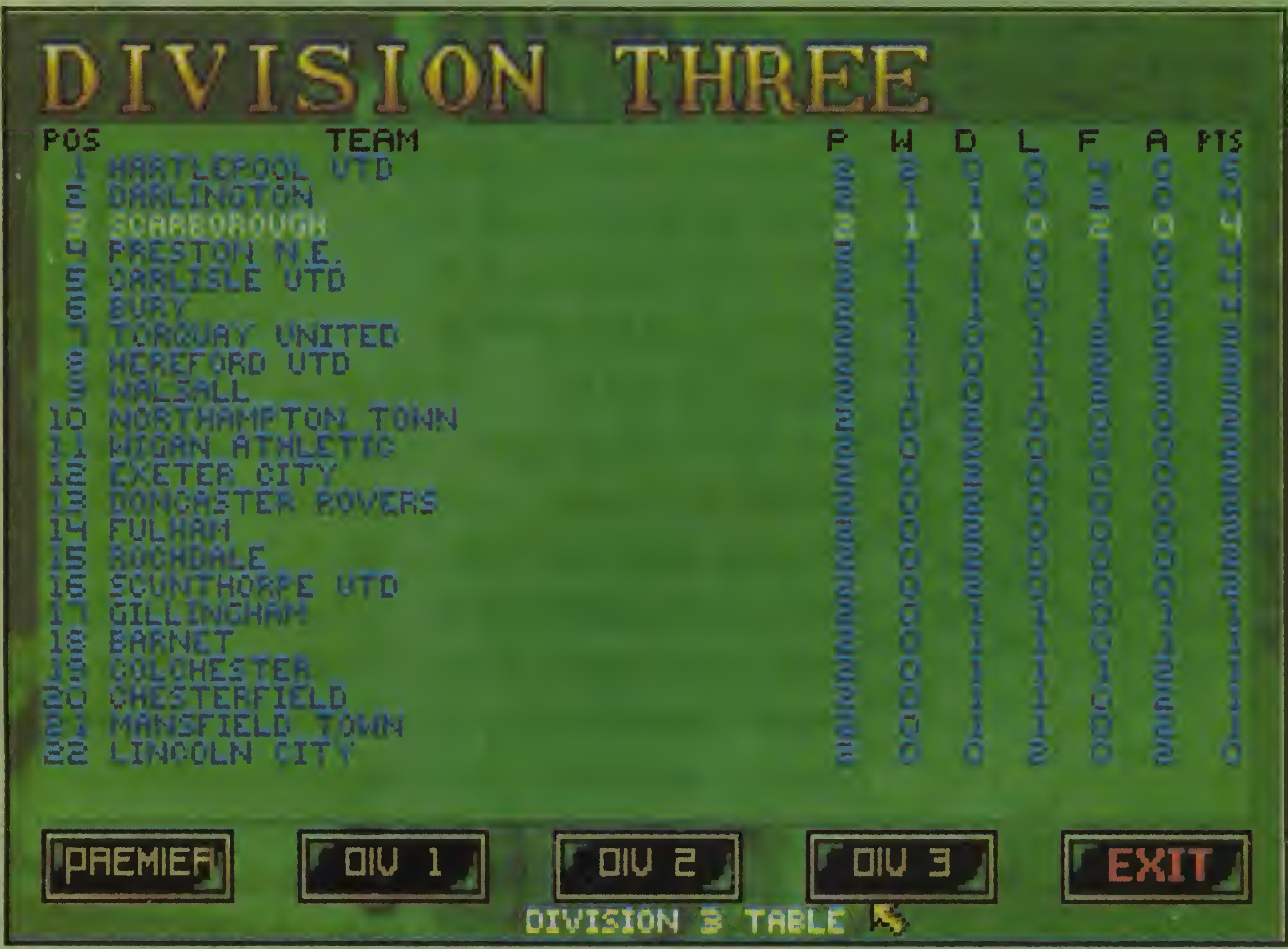
i jego wiek. Jeśli jesteś zainteresowany którymś z zawodników, wystarczy, że go wybierzesz i możesz rozpoczynać licytację. Musisz wtedy określić dokładne warunki kontraktu, które, być może, zawrzecie. Brana jest tu pod uwagę cena, długość kontraktu i oczywiście pensja. Każdy klub chętny do zakupu wystawia taką ofertę. Najatrakcyjniejsza zostanie przyjęta i do tej drużyny powędruje piłkarz. Oczywiście, po obejrzeniu propozycji konkurentów można swoją zmienić.

Stąd prosta droga wiedzie do okna wyboru składu na mecz. Przedtem warto przekonać się, z kim będziesz grał w najbliższym czasie, a trzeba Ci wiedzieć, że w ciągu tygodnia odbywają się po dwa spotkania. Dobrze wiedzieć, z kim ma się do czynienia. Liczy się tu przede wszystkim miejsce w lidze, które świadczy o klasie zespołu. Nic nie stoi na przeszkodzie, jeśli chcesz przejrzeć jego stan osobowy lub formację na mecz z Twoimi podopiecznymi. Po uzyskaniu takich informacji należy zadecydować o składzie własnej reprezentacji. Osobiście dokonujesz zmian oraz wybierasz kapitana. Także tu decydujesz o wystawieniu piłkarza na sprzedaż. Możesz ponadto przejrzeć kontrakty i listę kontuzjowanych. W dodatku, co najważniejsze, musisz wybrać odpowiednią formację do gry. Jest ich osiem i dzięki przejrzystej kompozycji nie ma problemu z odróżnieniem ustawienia obronnego od ofensywnego. Jednak to tylko nieliczne propozycje. Ponadto, jeśli tylko zechcesz, możesz ustawić wybranego zawodnika w dowolnym miejscu na boisku. Każdy piłkarz posiada własne "terytorium". W razie potrzeby zmodyfikujesz je bez kłopotu za pomocą specjalnego edytora. Owo "terytorium" to obszar kontrolowany przez danego gracza, na którym współdziała z kolegami z zespołu. Wreszcie ostatnia sprawa to styl gry. Tu wybór także jest dość rozległy, występuje pięć różnych rodzajów.

Po ustawieniu wszystkiego według własnych upodobań można już ruszać na mecz. Spotkanie wygląda dość ciekawie. Widzisz mianowicie nałożone na siebie ustawienia obu zespołów wraz z tablicą wyników. Nieco niżej widnieje pomniejszone boisko, na którym to w jedną, to w drugą stronę przesuwa się pasek. Wyznacza on przebieg akcji. Jeśli wydaje Ci się zbyt wolna, możesz ją przyspieszyć za pomocą specjalnych klawiszy. Gdy dojdzie do sytuacji podbramkowej, zmienia się ekran i bosko pokazywane jest z góry. W ten sposób do-











wiadujesz się o przebiegu ataku i czy zakończył się bramką (opcję tę można co prawda wyłączyć, jednak nie polecam takiego kroku). Jeżeli uważasz, że przez Ciebie wybrana formacja nie zdaje egzaminu, możesz ją w ograniczonym stopniu zmodyfikować, używając gotowych zestawów. Do Twoich kompetencji należy również zmienianie w czasie gry piłkarzy, którzy nie spełniają swoich zadań. W przerwie między połowami, a także po zakończeniu pojedynku ukazuje się tabelka przedstawiająca poziom gry każdego zawodnika. Po drugiej części meczu powracasz do głównego menu. W tym miejscu muszę zwrócić uwagę na pewien dziwny szczegół. Tabele są aktualizowane nie po każdym spotkaniu, lecz dopiero pod koniec tygodnia. Nie denerwuj się więc,



jeśli po meczu nie zauważysz zmian w klasyfikacji.

Do zadań menedżera należy także kontrolowanie specjalistycznej obsługi, czyli ludzi typu trener, lekarz itp. W każdej chwili możesz ich zwolnić i wynająć nowych. Możliwości tych pracowników obrazuje szereg parametrów, z których najważniejszy to zdolności zawodowe. W oknie ich edycji ustalasz również tygodniowe inwestycje przeznaczone na rozwój młodych, zdolnych piłkarzy. Istnieje jeszcze kilka okien, które mają nieco mniejsze znaczenie, za to dostarczają wielu pożytecznych informacji. Często musisz przeglądać stan swoich finansów, aby móc je kontrolować. Tam czarno na białym widać, jakie wydatki i przychody miałeś w ostatnim tygodniu. Jeżeli wynika z nich, że Twój interes chyli się ku upadkowi, zastanów się nad zaciągnięciem pożyczki z banku. Ponadto istnieje możliwość przejrzenia zestawień najlepszych zawodników w każdej specjalizacji oraz menedżerów, a także wyników meczów pucharowych i historii własnej działalności (to ostatnie dopiero po roku). Wreszcie ostatnia sprawa, czyli wizyta u członka zarządu klubu. Jak się zapewne domyślasz, jesteś zatrudniony na zasadzie kontraktu. Podpisując go, zobowiązujesz się do wykonania pewnych zadań zawartych w umowie. Na początku nie będzie to trudne. Pierwszy kontrakt przewiduje dotarcie i utrzymanie się na co najmniej... dwudziestym miejscu. Później będzie już coraz trudniej.



Club Football Manager nie jest żadnym objawieniem w swojej dziedzinie. Trudno tu zresztą coś nowego wymyślić, zasady zostały ustanowione dość dawno, teraz można wprowadzać tylko własne unowocześnienia. W tym programie jest ich sporo, ale dostrzegam tu również pewne wady. Po pierwsze, nie istnieje dość powszechna opcja wydzierżawiania stadionu sponsorom w celu umieszczania reklam. Jest to istotna pozycja w budżecie każdego klubu i bardzo żałuję, że została pominięta. Poza tym pomimo sporych wysiłków i maksymalnie dobrej woli nie udało mi się wydobyć z głośników żadnych rewelacji. Czyżby autorzy zapomnieli o znaczeniu strony dźwiękowej gry? No i wreszcie ostatnia rzecz. W zasadzie to drobiazg, jednak zwrócę na niego uwagę. W czasie rozgrywania meczu spore miejsce zajmuje okno, w którym ukazują się krótkie napisy obrazujące jego przebieg. Rzecz w tym, że pojawiają się i znikają tak szybko, iż przeczytanie ich graniczy z cudem. Dlatego też cały panel jest nieprzydatny, a jego umieszczenie okazuje się bezcelowe. Poza tym program utrzymuje poziom ustalony przez poprzedników. Posiada dobrą grafikę i niezłą atmosferę. Po prostu przyjemnie się w niego gra. Dlatego uważam, że każdy zwolennik piłki nożnej, który przy okazji lubi pomyśleć, może spokojnie zagrać w tę grę.

Piotr Bilski "Alien"



Custer's Last Command

Producent: Incredible Simulations Inc.

Ze smutkiem stwierdzam, że nadchodzące miesiące nie będą obfitowały w gry strategiczne. Jakoś niewiele słychać o postępach produkcyjnych w największych firmach zajmujących się tą tematyką. W dodatku autorzy coraz rzadziej sięgają do historii. Ostatnim dziełem traktującym o przeszłych dokonaniach ludzkości była chyba *Colonization*. Oprócz tego dużą popularnością cieszy się seria ***V for Victory***, która odtwarza największe bitwy II wojny światowej. Ale, jak wiadomo, zapalonym strategom nigdy nie wystarczy to, co jest. Zawsze będą szukać dla siebie nowych wyzwań. Z myślą o nich proponuję nowe dzieło spółki **ISI** zatytułowane **Custer's Last Command**.

Gra dotyczy bardzo ważnej, lecz niezbyt chlubnej karty w historii USA. Chodzi mianowicie o walkę kolonizatorów z Indianami. Jak wykazują badania historyków, biali, od kiedy tylko pojawili się na kontynencie, zaczęli zagarniać ziemie należące do tubylców. Ci, początkowo przyjaźnie nastawieni, zaczęli wkrótce odczuwać uciążliwości wynikające z obecnością przybyszów. Co więcej, ich sytuacja się pogarszała, w wyniku czego stosunki między obiema rasami były systematycznie zaogniane. Zaczęło dochodzić do powstań zbrojnych czerwonoskórych, którzy domagali się sprawiedliwości i bronili swojej ziemi. Do największych wojen zaliczyć można rewoltę Pontiaca oraz walki Związku Oporu Tecumsecha.

Treścią programu, który chcę omówić, jest słynna batalia pod Little Big Horn. Połączone szczepy Siuksów i Czejenów pod wodzą Siedzącego Byka w 1876 r. spotkały się tam z 7 dywizją kawalerii Stanów Zjednoczonych dowodzoną przez absolwenta West Point, generała Custera. Po całodniowej walce Indianie dokonali pogromu Amerykanów, odnosząc całkowite zwycięstwo. W czasie bitwy zginął sam Custer, dlatego właśnie starcie to nazwano później "Custer's Last Stand" (ostatni bastion Custera). Było to jedno z największych zwycięstw nad białymi, nic też dziwnego, że autorzy wybrali właśnie tę bitwę jako pole do popisu dla odbiorcy. Zacznijmy jednak od początku.

KOMENTARZ HISTORYCZNY

Według historyków, generał Custer popełnił kilka rażących błędów, które przyczyniły się do klęski dywizji i jego śmierci. Po pierwsze odmówił zabrania na wyprawę karabinów maszynowych Gatlinga. Broń ta dałaby mu znaczną przewagę, a wobec liczniejszych Siuksów pozwoliłaby wyrównać stosunek sił. Po drugie rozdzielił swoje wojska. Planował obejść indiański obóz nad Little Big Horn z dwóch stron. Dowództwo nad drugą częścią dywizji objął major Reno. Jak się okazało, rozdzielone oddziały nie dały rady przeważającym siłom wroga. Po trzecie wreszcie, amerykański dowódca całkowicie zlekceważył przeciwnika, tymczasem Siedzący Byk należał do najświatlejszych wodzów wszystkich plemion (indianie nazywali takich przywódców "sagamore") i dobrze wiedział, jak pokonać białych. Dlatego też dywizja kawalerii została szybko otoczona, nie dotarłszy nawet do obozu. Pierwsze rozbito zgrupowanie majora Reno, w kilka godzin później poległ naczelny dowódca całej operacji. Zwycięstwo Indian było całkowite.

NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE

Jako grający możesz wcielić się zarówno w postać dowódcy białych, jak i czerwonoskórych. Ponieważ program oferuje tylko jedną bitwę, autorzy zadbali, aby można ją było rozegrać kilkanaście razy na wiele sposobów. Przede wszystkim można więc ustalić poziom inteligencji komputera. Ponadto dochodzi szereg operacji dotyczących tylko amerykanów. Można zatem zmienić ich uzbrojenie, zwiększyć liczebność (wtedy 7 dywizja występuje w pełnym składzie), a także wyposażyć w wyżej omawiane karabiny Gatlinga. Program oferuje także opcję gry dwóch ludzi, przez co staje się jeszcze ciekawszy.

Po ustaleniu żądanych konfiguracji przechodzisz na mapę przedstawiającą pole bitwy. Tutaj daje się zauważyć obecność



pewnych realiów historycznych i geograficznych. Obszar wokół rzeki wykonano dość dokładnie i wiernie. W dodatku, jeżeli grasz białymi, zauważysz, że rozpoczynają oni operację już rozdzieleni. Każdy oddział jest kierowany przez dowódcę, który robił to naprawdę.

Rozgrywka podzielona jest na tury. Na przemian wykonują ruchy obie strony, przesuwając jednostki i wykonując szereg operacji, które opiszę później. Chciałbym zaznaczyć, że początkowo Indianie nie spodziewają się ataku (chyba, że sobie tego zażyczysz), więc nie będziesz mógł się nimi poruszać. Poszczególne oddziały zostaną uaktywnione po zauważeniu przeciwnika. Opuszczają wtedy obóz i ruszają do walki. Ta z kolei może przebiegać na dwa sposoby. Po pierwsze, musisz doprowadzić do kontaktu wzrokowego. Wtedy Twoi żołnierze będą w stanie ostrzelać wroga. Czerwonoskórzy posiadają do tego celu łuki lub strzelby, natomiast żołnierze jedynie karabiny Springfielda. Wyniki takiej akcji są różne - przeciwnik może zostać rozproszony, ponieść straty lub nawet zostać zniszczony. Udany ostrzał stanowi dobre















przygotowanie do bezpośredniego ataku. Ten przeprowadza się, przesuwając swoje oddziały na pole stykające się z zajmowanymi przez oponenta. Komputer oblicza wtedy stosunek sił, biorąc pod uwagę teren, na którym toczy się walka. Podobnie jak w poprzednim wypadku, wynik jest różnoraki - odrzucenie, nierozstrzygnięcie starcia, poniesienie strat itp. Jeżeli Twój oddział atakuje, a na polu sąsiednim jednocześnie do niego i do wroga znajduje się drugi związek taktyczny, ich siły łączą się podczas natarcia. W czasie takiej bitwy nie mogą jednocześnie atakować więcej, niż dwie jednostki. To ograniczenie nie dotyczy obrońców.

Zajmijmy się teraz rodzajami oddziałów posiadanych przez obie strony. Podstawowym kryterium ich rozpoznania są kolory i symbole na żetonach. Kawaleria jeżdżąc konno występuje w barwach czerwono-białych. Wyjątek stanowią dwa oddziały niebiesko-czerwone. Są to formacje dowódców: Custera i majora Reno. Amerykanie posiadają także bardzo silną jednostkę indiańską. Rozpoznasz ją po czarnej strzale. Natomiast czerwonoskórzy przedstawieni są w kolorach pomarańczowo-czerwonych, z wyjątkiem formacji wodza Szalonego Konia (błyskawica na czerwono-białym tle). Piszę tu dość szczegółowo o poszczególnych jednostkach, gdyż prawidłowe ich rozpoznanie to podstawa do obrania określonej taktyki.

Oddziały specjalne stanowią trzon wszystkich sił i ich pokonanie jest na ogół niezwykle problematyczne. Oczywiście, formacje wcale nie muszą cały czas przebywać na koniach. Marsz, pomimo zmniejszenia możliwego do przebycia dystansu, ma istotne zalety. Przede wszystkim można wtedy celniej i częściej ostrzeliwać oponentów. Poza tym Amerykanie tylko w ten sposób mogą tworzyć bastiony w górach. Wtedy ich siła obronna wzrasta kilkakrotnie i stają się bardzo trudni do pokonania. Rzecz jasna taką możliwość należy wykorzystywać tylko w sytuacji bezpośredniego zagrożenia lub gdy biali są już otoczeni. W czasie bitwy bardzo istotny jest stan osobowy i morale oddziałów. To ostatnie może się obniżyć podczas ciągłego ostrzału albo w sytuacji okrążenia. Jeżeli jednostka poniosła dodatkowo duże straty w ludziach, jej kolor zmienia się na szary. Traci wtedy zdolność ataku i może tylko się poruszać i ostrzeliwać. Jeżeli zostanie zaatakowana przez w pełni sprawnego przeciwnika, zostanie zniszczona. Takie oddziały mają w zasadzie zastosowanie tylko przy okrążaniu wroga.

Nie ukrywam, że wojska generała Custera są stosunkowo nieliczne, zwłaszcza w porównaniu z Indianami. Dlatego też mają nieco większe możliwości, jeśli chodzi o kierowanie oddziałami. Przede wszystkim istnieje opcja zmiany szyku. Jednostki poruszają się zwykle w kolumnie podczas marszu oraz w szyku rozwiniętym przy ataku. Daje im to przewagę nad czerwonoskórymi, którzy cały czas walczą według stałego schematu. Ponadto w późniejszym okresie Amerykanie mogą wezwać posiłki, które uzupełnią ich amunicję i medykamenty.

Na koniec podam kilka ułatwień zarówno dla grającego białymi, jak i Indianami. Jeśli dowodzisz tymi pierwszymi, musisz zadać sobie sprawę, że frontalny atak na obóz zakończy się pogromem Twoich podwładnych. Nie wolno Ci rozdzielić sił, tak jak miało to miejsce naprawdę. Proponuję atak z północy, od strony rzeki. Po ujawnieniu się, wszyscy żołnierze powinni zsiąść z koni i rozwinąć długą linię. W ten sposób otrzymujesz dobrą pozycję do ostrzeliwania przeciwnika. Gdybyś zaczął przegrywać, koniecznie wycofaj się w góry i załóż bastiony. Przy pierwszej okazji przerwij okrążenie i uciekaj.

Kierując rdzennymi mieszkańcami kontynentu, powinieneś wykorzystać znaczną przewagę liczebną. Jak najszybciej staraj się okrążyć wroga. O ile to możliwe, nie dopuść do utworzenia bastionów w górach, bo może być naprawdę ciężko.

PODSUMOWANIE

Tak oto przedstawia się strona merytoryczna gry. Grafika stoi na niezłym poziomie, choć jest chyba zbyt schematyczna. Zamieszczono za to sporo digitalizowanych zdjęć. Program dość wiernie odtwarza tę wielką bitwę i jako taki spełnia swoje zadanie. Dodatkową atrakcję stanowi bogaty komentarz historyczny wyjaśniający przyczyny i skutki batalii. Widać, że ktoś nad tym popracował. Natomiast co do muzyki, raczeni jesteśmy jedynie odgłosami wystrzałów i trąbek w czasie walki lub kilkoma taktami smutnej melodii, gdy rozstajesz się z jednym ze swoich oddziałów. Z całego programu najbardziej podoba mi się idea. Dotąd chyba nikt nie wpadł na pomysł, aby ukazać tę część historii USA. Dlatego, chociaż **Custer's Last Command** nie dorównuje złożonością ***V for Victo-ry***, wystawiam grze wysoką ocenę i czekam na następne produkty przedstawiające wojny między białymi a Indianami.

Wielki Wódz
Stojący-Po-Kostki-W-Wodzie
Piotr Bilski
"Alien"



Możliwości sił USA:

(górny rząd, od lewej): zebranie rozproszonych wojsk, szarża, atak bezpośredni, ostrzeliwanie, dosiadanie koni i zsiadanie z nich.

(dolny rząd, od lewej): formowanie linii, tworzenie ostatniego bastionu, (trzeci w kolei pomijamy), wezwanie posiłków, wyjście z menu.



Możliwości sił indiańskich:

(górny rząd, od lewej): zebranie rozproszonych wojsk, (drugi kwadrat jest pusty, więc pomijamy), atak bezpośredni, ostrzeliwanie, dosiadanie koni i zsiadanie z nich.

(dolny rząd, od lewej): informacja o tym, z którego obozu pochodzi oddział, (dwa z kolei pomijamy), wyjście z obozu lub powrót do niego, wyjście z menu.



Pinballi przybywa ostatnio coraz więcej, w dużym stopniu dzięki wysiłkom firmy **21st Century Entertainment**, lidera w tej branży, który jak można wnioskować po ilości i jakości tworzonych przez siebie gier z pierwszym miejscem nie pożegna się jeszcze długo. Kolejny flipper tej firmy, **Pinball World**, jest tego najlepszym dowodem.

Główny wątek gry... Co, wątek?! Tak, tak, nie przesłyszałeś się, w tym przypadku można już niemalże mówić o głównym wątku gry. Zasiadając zatem do **Pinball World**, wcielasz się w postać podróżnika, który w dosyć niekonwencjonalny sposób chce zwiedzić świat, poznać jego tajemnice i osiągnąć tajemniczy CEL. Trasa jego wędrówki wiedzie przez dziewięć stołów nawiązujących tematycznie do różnych miejsc na Ziemi oraz dodatkowych 10 stołów bonusowych, do których dostać możesz się tylko przez tajemne przejścia. To, w którym punkcie globu zaczniesz, zależy od tego, jak rozegrasz pierwszy stół, na którym znajduje się dziewięć punktów, po jednym na stół reprezentujący dane miejsce globu, a Ty musisz trafić bilą w ten jeden, od któ-

PINBALL WORLD

Producent: 21st Century Entertainment

rego chcesz rozpocząć zabawę. Proste? Potem czeka Cię zabawa na kilka godzin, ale najpierw mała niespodzianka.

W GÓRĘ, W DÓŁ I W POPRZEK

Przyzwyczajony do pionowego scrollingu, jakiego od dawna używa się już w pinballach, w niemałe zdumienie wprawił mnie scrolling poziomy. Coś takiego można był zobaczyć już wcześniej, w ***Pinball Ultimate Quest***.



Ekran przesuwa się zarówno w górę i w dół, jak i w poprzek. Efekt jest taki, że momentami człowiek zupełnie nie wie, gdzie jest bila, zwłaszcza że toczy się ona raczej szybko (raczej, he, he - Ty jej nie widzisz). Zadania nie ułatwia również fakt, iż stoły w **Pinball World** są dosłownie zagracone wszelkiego rodzaju bumperami, rampami, platformami i innymi rzeczami, które z reguły umieszcza się na stołach do pinballa, nie mówiąc już o tym, że bila me tendencje do błyskawicznego przemieszczania się z jednego końca stołu w drugi z pomocą owych ramp, tajnych przejść, zapadni i tak dalej. Istny kociokwik. Do pomocy w jej utrzymaniu masz wprawdzie aż cztery flipery, ale i tu twórcy nie poszli na łatwiznę. Na niektórych stołach flipperów też trzeba się doszukiwać, a na dodatek często umieszczone są one w odwrotnej kolejności, to jest: prawy, lewy, prawy, lewy. Sprawia to pewne problemy, kiedy błyskawicznie musisz się na coś zdecydować. Przykład: widzisz, jak bila leci w lewy dolny róg ekranu i instynktownie naciskasz lewy Shift. Sorry - miał być prawy. Bila jest już jednak stracona.





Jeśli stoły/kraje Cię nie wykończyły, to program ma jeszcze w zanadrzu stoły bonusowe. Są one z reguły prostsze od tych pierwszych, ale za to tutaj czeka Cię limit czasowy. W ciągu (najczęściej) 90 sekund musisz odnaleźć wyjście, uaktywnić je, no i jeszcze trafić w nie bilą. Proszę mi wierzyć, to nie jest łatwe.

Jeśli chcesz kontynuować swoją podróż dookoła świata, podobne wyjście musisz odnaleźć, uaktywnić oraz trafić także i w przypadku stołów/krain. Ze stołu do stołu nie przechodzi się jednak ot, tak sobie. Do nowego kraju można dostać się tylko używając jakiegoś środka transportu, cel podróży musisz zaś sam odnaleźć na mapie. To także nie jest łatwe.

Jedynym pocieszeniem w tym wszystkim jest całkiem spory zapas bil, które nie przepadają w czarnej dziurze u dołu stołu, jak ma to miejsce w większości pinballi, lecz trafiają do sympatycznych, czerwonych bill-traps, czyli pułapek na bile. Na każdej takiej pułapce napisane jest, ile razy kula może do niej wpaść (z reguły 20, ale różni się to w zależności od stołu) i dopiero, gdy przekroczysz ten limit, bila zostaje uznana za straconą. W stołach bonusowych kule nie liczą się wcale, gdyż jedyną istotną rolę odgrywa tam czas. No cóż, mała pociecha, ale zawsze.

KOLOROWO I NASTROJOWO

Jak na produkt **21st Century Entertainment**, gra olśniewa bajecznie kolorową grafiką, wspaniałym dźwiękiem i ekstra płynną animacją. O pierwszym i trzecim elemencie nie ma co mówić, to trzeba zobaczyć na własne oczy. Jeśli zaś chodzi o oprawę dźwiękową, to warto dodać, iż na CD oprócz gry znajduje się 12 utworów muzycznych nawiązujących nastrojem do poszczególnych stołów. Wśród nich jest nawet kilka nastrojowych kawałków, które można posłuchać bez szkody dla zdrowia również poza grą, reszta natomiast nadaje się tylko na jarmark. No i ewentualnie do pinballa.

JAKA OCENA?

Biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw (tych ostatnich nie zauważyłem), **Pinball World** mogę polecić każdemu, komu znudziło się już tradycyjne odbijanie metalowej kuli. Autorzy znacznie wydłużyli czas zabawy, nie zapominając przy tym o dodaniu opcji sejwowania (!). Grającemu, poza nabijaniem coraz większej ilości punktów, dano również do osiągnięcia tajemniczy CEL. No i przede wszystkim czeka Cię prawie 20 wspaniałych stołów działających w nowej, rewolucyjnej technice scrollingu. Słowem: pyszności!

Piotr Orcholski



BIING

Producent: Magic Bytes

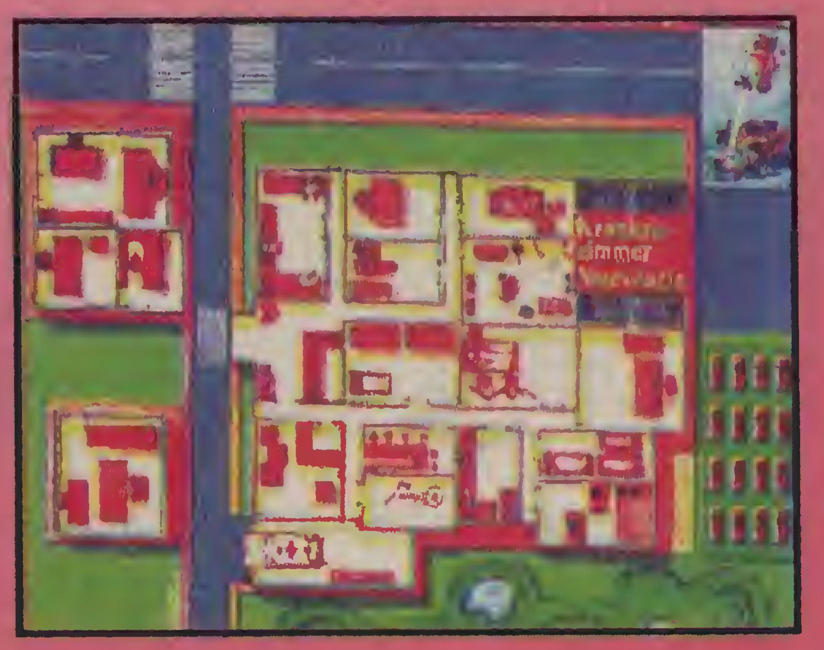
W bogatym asortymencie tematycznym współczesnych gier strategicznych nie brakuje programów, w których rozbudowujemy infrastrukturę miast, wszelakich środków lokomocji, lotnisk, punktów gastronomicznych czy ostatnio nawet wieżowców. Programiści zapomnieli jak gdyby o tematyce związanej ze służbą zdrowia, a konkretnie o tematyce szpitalnej. Firma **Magic Bytes** spróbowała tę zaległość nadrobić, wydając na rynek **Biing**.

Gra jest właściwie satyrycznym symulatorem współczesnego szpitala. W programie tym bardzo ważną, bodaj najważniejszą, rolę odgrywają przedstawicielki płci pięknej. Oczywiście, mam na myśli pielęgniarki, których wygląd przyprawić może każdego faceta o drżenie serca, nie mówiąc o zawale. Panie te odznaczają się bardzo ogromnymi rozmiarami talii i "klatki piersiowej", a spod białych fartuchów wystają wyszukane części damskiej bielizny.

O co chodzi w tym wszystkim? Jako gracz wcielasz się w osobę dyrektora miejskiego szpitala. Twoim zadaniem jest taka rozbudowa kierowanej przez siebie instytucji, by zaczęła ona być opłacalna. Na początku rozgrywki, która jest ograniczona czasowo, dysponujesz niewielkim kapitałem, pozwalającym na dokonanie pierwszych inwestycji. Do pomocy masz także szefową od spraw personalnych. I to właściwie wszystko, co posiadasz. Nie zatrudniasz jeszcze żadnych lekarzy, pielęgniarek i innych pomocnych osób. Nie masz również pomieszczeń szpitalnych.

Twoim pierwszym krokiem powinno być wynajęcie u handlarza nieruchomościami około 15 parceli gruntu (kupno jest nieopłacalne - zbyt wysoka cena!) i stworzenie pierwszych pomieszczeń, takich jak pokój przyjęć, poczekalnia, rejestracja, oddział neurologii i gabinet dentystyczny. Ponieważ wyposażenie szpitala jest drogie, kupuj początkowo tylko najważniejsze urządzenia niezbędne do prawidłowego funkcjonowania Twojej instytucji. Podczas pierwszych dni nie planuj żadnych większych przedsięwzięć, bo może to doprowadzić do ruiny. Jeżeli liczba pacjentów czekających na wizytę zwiększy się, zachowaj spokój i nie kupuj nowego pomieszczenia, bo w szybkim czasie zbankrutujesz.

Następnym krokiem jest zamieszczenie w prasie ofert o pracę w Twoim szpitalu. Do dyspozycji masz 10 grup zawodowych, zaczynając od magazyniera, poprzez kucharza, na patologu kończąc. O ile przy wyborze lekarzy kierujesz się ich inteligencją i doświadczeniem zawodowym, to przy wyborze pielęgniarek podstawowym kryterium jest obwód klatki piersiowej (130 cm to minimum!). W końcu potencjalny pacjent płci męskiej reaguje nadspodziewanie korzystnie w ramach swojej rekonwalescencji na bodźce wzrokowe. "Piguły" z pękającymi w szwach stanikami powinny znaleźć się w izbie przyjęć i poczekalni, w przeciwnym razie chorzy zaczynają się nudzić, co może prowadzić do różnych głupot z ich strony. W gabinetach lekarskich, na szczęście, liczy się bardziej fachowość i wykształcenie personelu, a nie ich wygląd. Widok długich nóg pięknej pielęgniarki ułatwia np. przeprowadzenie lewatywy u bardziej opornych pacjentów.







Gdy napłyną pierwsze oferty pracy, musisz dokonać selekcji i wybrać najlepszych lekarzy i najbardziej fachowe, przepraszam, najatrakcyjniejsze (pamiętaj o wymiarach!) pielęgniarki. Każdy pracownik Twojego szpitala posiada kartę, która obok upodobań i stosunku danego delikwenta do zarobku, zawiera również informację, co ta osoba robi w danym momencie. Pamiętaj, że pracownicy szpitala wymagają wypoczynku, dlatego nadmierna praca nie jest dla nich wskazana. Ważnym rzeczą jest także wysyłanie pracowników na różnego rodzaju kursy, jeżeli pozwoli na to budżet. Przypomnę, że kurs gry w golfa jest obowiązkowy dla lekarzy.

W grze dysponujesz tzw. funkcją pomocniczą. Jeżeli coś nie jest w porządku, to w dolnej części ekranu ukazuje się okienko z informacją. W takim przypadku konieczna jest Twoja interwencja.

Warto wspomnieć o rutynowych badaniach, które musisz przeprowadzać każdemu pacjentowi (odczytywanie karty chorego, obchód, mierzenie gorączki itd.). Moim zdaniem, jest to znacząca wada gry. Wszystko powinno odbywać się automatycznie.

Co jakiś czas możesz być odwiedzony przez tzw. testowców, którzy ocenią poziom oferowanych usług, czystość i obsługę kierowanego przez Ciebie szpitala. Ich opinia jest niezwykle istotna, gdyż zamieszczają potem w prasie artykuły na temat Twojego szpitala. Dobrze jest, gdy są pozytywne, ponieważ wpływają na renomę i punktację.

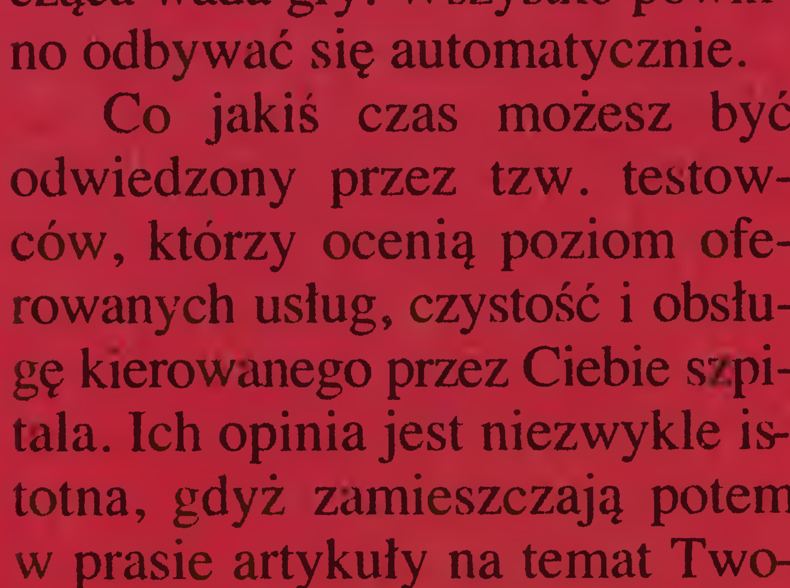
Po jakimś czasie kupujesz kuchnię i własnego kucharza (kupowanie gotowego jedzenia jest o wiele droższe). Nie przesadzaj również z wysokością rachunków, gdyż prasa natychmiast zamieści krytyczne artykuły ten temat.

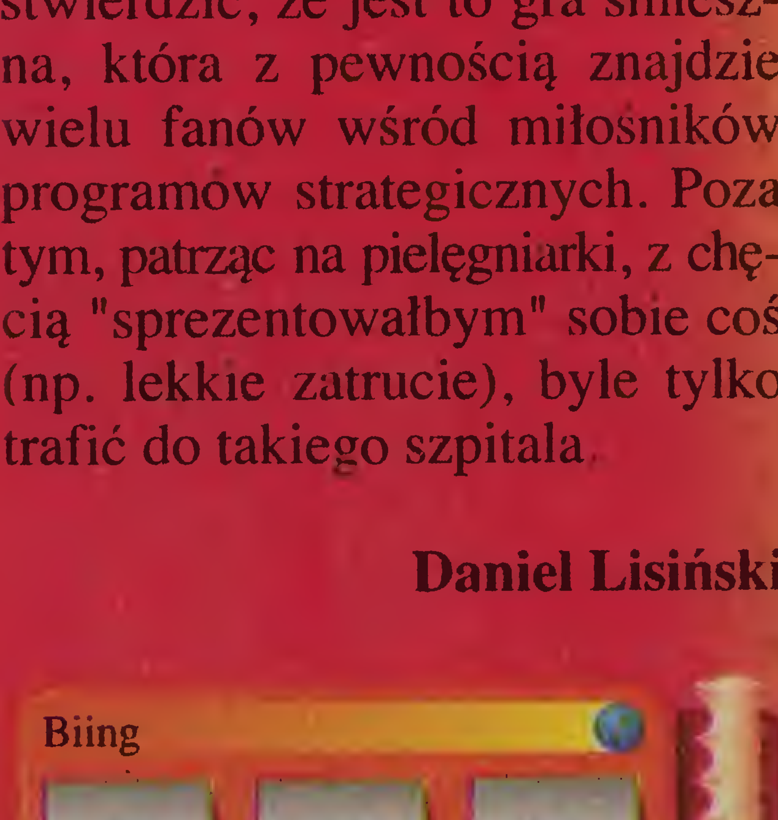
Grafika zastosowana w **Biing** odzwierciedla satyryczny charakter gry. Postacie pielęgniarek są nadmiernie zaokrąglone, a wszystko sprowadza się do określeń: megapiersi, meganogi itd. Pomimo że w grze przewijają się skąpo odziane panie, to zachowano dobry smak i nie trzeba chować gry przed dziećmi. Odgłosy wydobywające się z ust pacjentów można określić jako typowo szpitalne, całej grze towarzyszy: charczenie, stękanie, okrzyki bólu i śmieszne hasła (wskazana jest przyzwoita znajomość języka angielskiego). Ciekawostką jest możliwość handlu organami, ale pamiętaj, że jest to nielegalne!

Oceniając **Biing**, muszę stwierdzić, że jest to gra śmieszna, która z pewnością znajdzie wielu fanów wśród miłośników programów strategicznych. Poza tym, patrząc na pielęgniarki, z chęcią "sprezentowałbym" sobie coś (np. lekkie zatrucie), byle tylko trafić do takiego szpitala.

Daniel Lisiński







Witchaven

Producent: IntraCorp Inc.\Capstone

Mimo że miałem mnóstwo rzeczy do roboty odłożyłem je wszystkie na bok. Znowu okazało się, że gry komputerowe wygrywają z wszystkimi możliwymi obowiązkami. Oczywiście, najczęściej zdarza się tak w sytuacji, gdy mam do czynienia z jakimś zbijającym z nóg hitem. W tym wypadku jest nim **Witchaven.**

Tak, rzeczywiście Twe oczy, Drogi Czytelniku, nie mylą Cię. To, co widzisz na zamieszczonych obok grafikach, to prawda; **Witchaven** to kolejna gra domopodobna. Domyślam się, że w tym momencie wszyscy fani krwawej łaźni są już wniebowzięci. Istotnie, od czasów ***Dooma*** nie pojawił się jeszcze na rynku program, który byłby tak bliski pierwowzoru. Ale po kolei.

Witchaven to gra oparta na enginie bardzo podobnym do ***Dooma***. Twoim zadaniem jest po prostu spenetrować cały poziom, który tutaj zwany jest mapą, odnaleźć najpierw Pentagram umożliwiający uruchomienie teleportu, a następnie odnaleźć rzeczony teleport i przenieść się na kolejną mapę. Oczywiście, zadanie byłoby dziecinnie proste, gdyby nie przeszkadzające Ci w tym wszystkim potwory. Są wśród nich wojownicy wyposażeni w miecze, dziwne robaki z toporami, szkielety itd. Im dalej zabrniesz, tym więcej różnorodnych przeciwników spotkasz. Tak więc nie raz będzie musiał pokonać smoka lub śmiejącego się przeraźliwie grubasa rzucającego w Ciebie trujące kule. Są tu też pająki, które trują nas i zdychają. Każde z tych stworzeń możesz pokonać, posługując się odpowiednią strategią. W ich wypracowaniu przydają się trzy dostępne rodzaje przedmiotów pozwalających na wykonywanie różnych czynności. Są to kolejno:





Broń

Zaczynasz walkę wyposażony w zależności od poziomu trudności tylko w kilka najprostszych rodzajów uzbrojenia, a kolejne musisz znaleźć lub zdobyć na wrogu. Każdy z nich ma określoną wytrzymałość i z czasem zużywa się, a wtedy musisz szukać nowego egzemplarza tego typu. Wszystkie rodzaje osiągalne są pod klawiszami od "1" do "0", a wybrać możesz:

1. pięści;
2. sztylet;
3. krótki miecz;
4. kuła z kolcami;
5. długi miecz;
6. topór;
7. łuk;
8. piki do rzucania;
9. magiczny miecz;
0. halabarda.

Osobno znajdujesz strzały do łuku i piki, które możesz także wyciągnąć ze ściany, w którą zostały przez Ciebie wbite.

Butelki

Różnokolorowe butelki kryją w sobie zawartość, której konsumpcja daje Ci określone możliwości:

niebieska - przywraca siłę;
zielona - dodaje ekstra siłę;
czerwona - daje odporność na ogień;
brązowa - leczy ukąszenia pająka;
beżowa - daje niewidzialność.

Butelki znajdujesz ukryte w różnych zakamarkach, a także w skrzyniach i beczkach. W te pierwsze wystarczy wejść, a te drugie trzeba rozłupać jakimś narzędziem. Każdego rodzaju płynów możesz nosić ze sobą tylko dziesięć porcji. Gdy chcesz którąś z nich skonsumować, ustawiasz nad nią kursor przy pomocy klawiszy "[" oraz "]", a następnie wciskasz Enter.



Czary

Ostatnim rodzajem przedmiotów są zwoje, które umożliwiają rzucanie czarów. Kryją się one pod klawiszami od "F1" do "F8" i pozwalają na:

F1 - niewidzialność;
F2 - widzenie w ciemnościach;
F3 - zamianę przeciwnika w kamień;
F4 - strzał magiczną strzałą;
F5 - otwarcie drzwi, do których nie mamy klucza;
F6 - latanie;
F7 - strzał ognistą kulą;
F8 - wymioty.

Czar rzucasz, naciskając klawisz "‘"(na lewo od 1).

Tyle o dostępnych przedmiotach. Oprócz nich napotkać można jeszcze i inne, które dodają siły i mocy, jak na przykład magiczne pierścienie, tarcze, zbroje itd. Aby zakończyć kwestie klawiszologiczne, dodam jeszcze, że sterowanie odbywa się wedle klasycznych zasad doomowych, tzn. przy pomocy kursorów, a także "Shift'u", który umożliwia bieganie i "Altu", który pozwala na poruszanie się w bok. Drzwi otwiera się przy pomocy "Spacji", a cisy zadaje lewym "Ctrl". Aha, jeszcze o mapie. Włącza się ją klawiszem "Tab" i steruje przy pomocy "+" i "-" (zmiana podziałki) oraz "F" (przesuwanie mapy przy pomocy kursorów).

Uff. Teraz wreszcie mogę zająć się własnymi wrażeniami. Naprawdę, dawno tak dobrze się nie bawiłem. Zawdzięczam to przede wszystkim niesamowitemu klimatowi gry. Po prostu - jest strasznie. Poza tym masz tu po raz pierwszy w grach tego typu możliwość wybory w Menu Głównym ilości płynącej w grze krwi (*Blood & Gore*). Oczywiście, zabawa jest przednia wtedy, gdy jednym ciosem topora roz-





łupujesz czaszkę przeciwnika i widzisz, jak jej zawartość rozpryskuje się po ścianach. Poza tym grafika, oprócz klasycznej rozdzielczość VGA, może także być przedstawiona w SVGA. Naturalnie, znacznie rosną wtedy wymagania (lub szybkość działania gry spada), zaś efekt jest mało widoczny. Tekstury tylko w znikomym stopniu podwyższają swą jakość, a na zmianie tej zyskują jedynie monstra (przeciwnicy).

Jeżeli miałbym zgłosić jakieś zastrzeżenia, to będą one dotyczyły raczej cechy charakterystycznej wszystkich tego rodzaju gier (jedynym wyjątkiem jest wspaniała gra ***Dark Forces***). Po prostu pokonywanie kolejnych etapów w pewnym momencie staje się strasznie monotonne. Co z tego, że masz inną scenerię i gromadę nowych potworów, skoro nic naprawdę nowego już Cię nie spotyka. Co prawda, zdajesz sobie sprawę, że chodzisz po wnętrzu ogromnej fortecy i gdzieś tam w jej wnętrzu ukryty jest cel Twoich przygód, ale nie stanowi to zadośćuczynienia monotonii scenariusza. Oczywiście, nie znaczy to bynajmniej, że gra mnie znudziła, co to to nie, gdyż cały czas biegam z wielkim mieczem po kolejnych poziomach, wolałbym jednak, żeby gra była tak zajmująca, jak ***Dark Forces***, gdzie każdy etap to nowa, autentyczna łamigłówka.

Tak czy siak grę gorąco polecam. Nie należy jej tylko pokazywać osobom o słabych nerwach, bo może im zrobić się trochę nieprzyjemnie.

M.M.








MARCO POLO

Producent: Infogrames

W niekończącym się sporze zwolenników i przeciwników gier komputerowych jednym z częściej powtarzanych argumentów "za" są wartości edukacyjne tychże gier. Jakkolwiek w moim odczuciu argument ten znajduje nikłe potwierdzenie w rzeczywistości, to jednak istnieje pewna grupa programów, dla których hasło "uczy, bawiąc" nie do końca jest tylko pustym sloganem. Do grupy tej należy między innymi nowa gra francuskiej firmy **Infogrames** zatytułowana **Marco Polo**.

W grze wcielasz się w postać słynnego, włoskiego podróżnika, Marco Polo właśnie, który w XIII wieku przemierzył niemalże całą Azję i dotarł aż do Chin. Teraz, dzięki grze, masz okazję dokonać tego samego i bynajmniej nie zajmie Ci to kilku lat, a zaledwie kilka, no może kilkanaście godzin. Dowiesz się przy tym niemalże tylu rzeczy o Azji i jej mieszkańcach, co sam Marco Polo, i to bez potrzeby ruszania się z wygodnego fotela. Dla mnie to właśnie udogodnienie stanowi główną zaletę tego programu i wszystkich gier w ogóle.

Podróżując Jedwabnym Szlakiem (znana wówczas Europejczykom lądowa droga do Chin) Marco Polo zobaczył wspaniałe krainy. Ty również będziesz miał taką okazję, gdyż program zawiera ponad 2000 pełnoekranowych zdjęć przedstawiających te regiony Azji, które słynny Włoch odwiedził w czasie swojej wędrówki. Do tego możesz dołączyć kilkanaście minut digitalizowanych sekwencji wvideo, 6 godzin wspaniałej oprawy dźwiękowej, na którą w głównej mierze składa się głos narratora oraz ponad 30 utworów muzycznych. Jednym słowem, Marco Polo śmiało można zaliczyć do kategorii programów multimedialnych. Co więcej, łączą go również silne więzi ze sztuką filmową. Oprawa graficzna programu, a więc owe 2000 zdjęć i kilkanaście minut sekwencji video, stanowi w istocie część materiału filmowego pochodzącego z włoskiego serialu biograficznego poświęconego podróżnikowi (był on zresztą emitowany w polskiej telewizji w latach osiemdziesiątych, nie wiedzieć czemu jednak puszczano go nie wcześniej niż o godzinie 23.00). Ktokolwiek pamięta ten film, na pewno szybko zauważy jego obecność w grze.

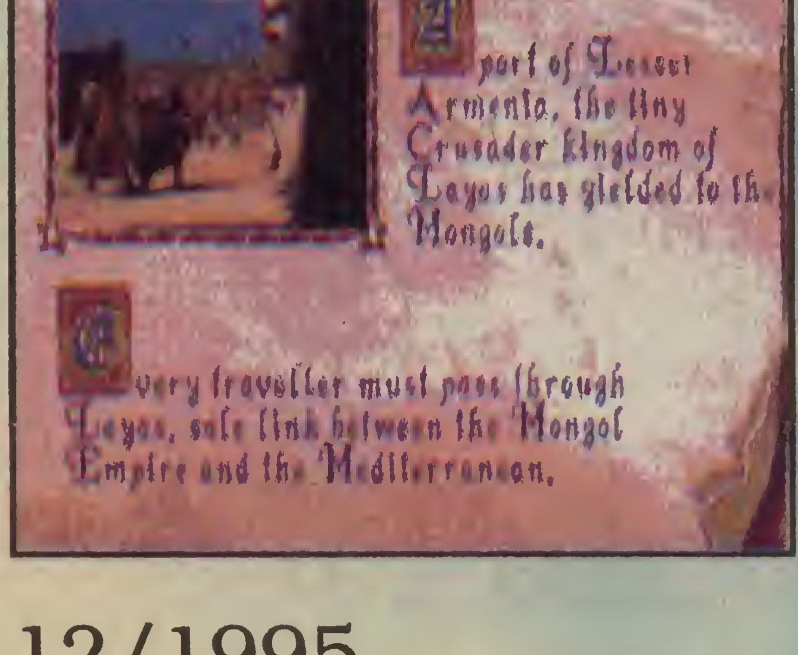


Naturalnie, programiści z **Infogrames** nie stworzyli tylko ładnej "przeglądarki" do zdjęć. **Marco Polo** jest jak najbardziej grą i to w pełnym tego słowa znaczeniu. Zaliczyć można ją do gatunku gier handlowych, w których Twoim głównym celem jest zbicie jak największego majątku i to w możliwie krótkim czasie. Tutaj podobnie, karierę zaczynasz mając 600 sztuk Saggi (to ówczesna waluta) w kieszeni, co nie stanowi zbyt pokaźnej sumy, ale szybko możesz tę liczbę pomnożyć. Kupujesz towar w wioskach, gdzie jest on produkowany, a więc jego cena jest najniższa, a sprzedajesz w dużych miastach, gdzie ceny są znacznie wyższe. W ten sposób szybko możesz zarobić duże pieniądze. To jednak nie wszystko. Grając w **Marco Polo** będziesz mógł również sprawdzić się na polu dyplomacji. Jako wysłannik papieża lub doradca Khana Kubiłaja otrzymasz do wykonania szereg delikatnych misji, w których wiele zależeć będzie zarówno od Twojego sprytu, jak i zasobności sakiewki. Im więcej ich wykonasz, tym większą sławę zdobędziesz, i tym większy będzie Twój prestiż w świecie. To może Cię zaś uchronić przed rabusiami grasującymi na drogach. Nawet oni bowiem nie są tak głupi, żeby zadzierać z kimś ważnym. Inną metodą zapewnienia sobie bezpieczeństwa jest wynajęcie eskorty, ta jednak wymaga po pierwsze opłacenia żołdu, a po drugie musisz jeszcze jakoś nakarmić swoich żołnierzy. Nie zrażaj się jednak, przy dobrym planowaniu pierwszy milion można zarobić bardzo szybko. W instrukcji dołączonej do programu znajduje się nawet dokładny opis, jak to zrobić. Rzekłbym, bardzo po koleżeńsku ze strony autorów gry, że tak ułatwiają Ci (życiowy) start.

Istnieje niestety pewien istotny powód, dla którego **Marco Polo** nie znajdzie chyba w naszym kraju zbyt wielu odbiorców. Jak już wspomniałem, ścieżka dźwiękowa gry to w dużym stopniu głosy spikera i postaci, które spotkasz w czasie podróży. Oczywiście, mówią one po angielsku, ale niestety, w przeciwieństwie do innych gier multimedialnych, **Marco Polo** nie ma możliwości zamiany informacji przekazanych Ci w formie ustnej na tekst wyświetlany na ekranie. Aby dobrze się bawić, musisz więc nieźle rozumieć angielski w formie "mówionej" (co jest zawsze trudniejsze, niż "tylko" czytanie), gdyż inaczej nie będziesz po prostu wiedział, co jest Twoim aktualnym zadaniem. W tym kontekście ujawniają się natomiast edukacyjne walory gry. **Marco Polo** można bowiem nie tylko wykorzystać do poznania historii XIII-wiecznej Azji, ale przede wszystkim do potrenowania biegłości władania językiem obcym. Nie sądzę, aby było to oryginalne zamierzenie twórców gry, jednak w Polsce **Marco Polo** może spełnić taką właśnie rolę - programu wspomagającego naukę angielskiego.

Decyzję, czy sięgnąć po tę grę pozostawiam każdemu Czytelnikowi z osobna, sami musisz bowiem zdecydować, czy Twój angielski jest już na tyle dobry, abyś w pełni mógł docenić i zrozumieć grę. Ja osobiście obawiam się tylko tego, że takich gier jak **Marco Polo**, w których główną rolę odgrywa "żywy", mówiony język, na przykład angielski, będzie coraz więcej. No cóż, wynika z tego, że albo uczymy się i gramy, albo nie uczymy się i nie gramy lub gramy tylko połowicznie. To zagrożenie powinno jednak stanowić rodzaj zachęty dla wszystkich Graczy.

Piotr Orcholski









Panthers in the Shadows

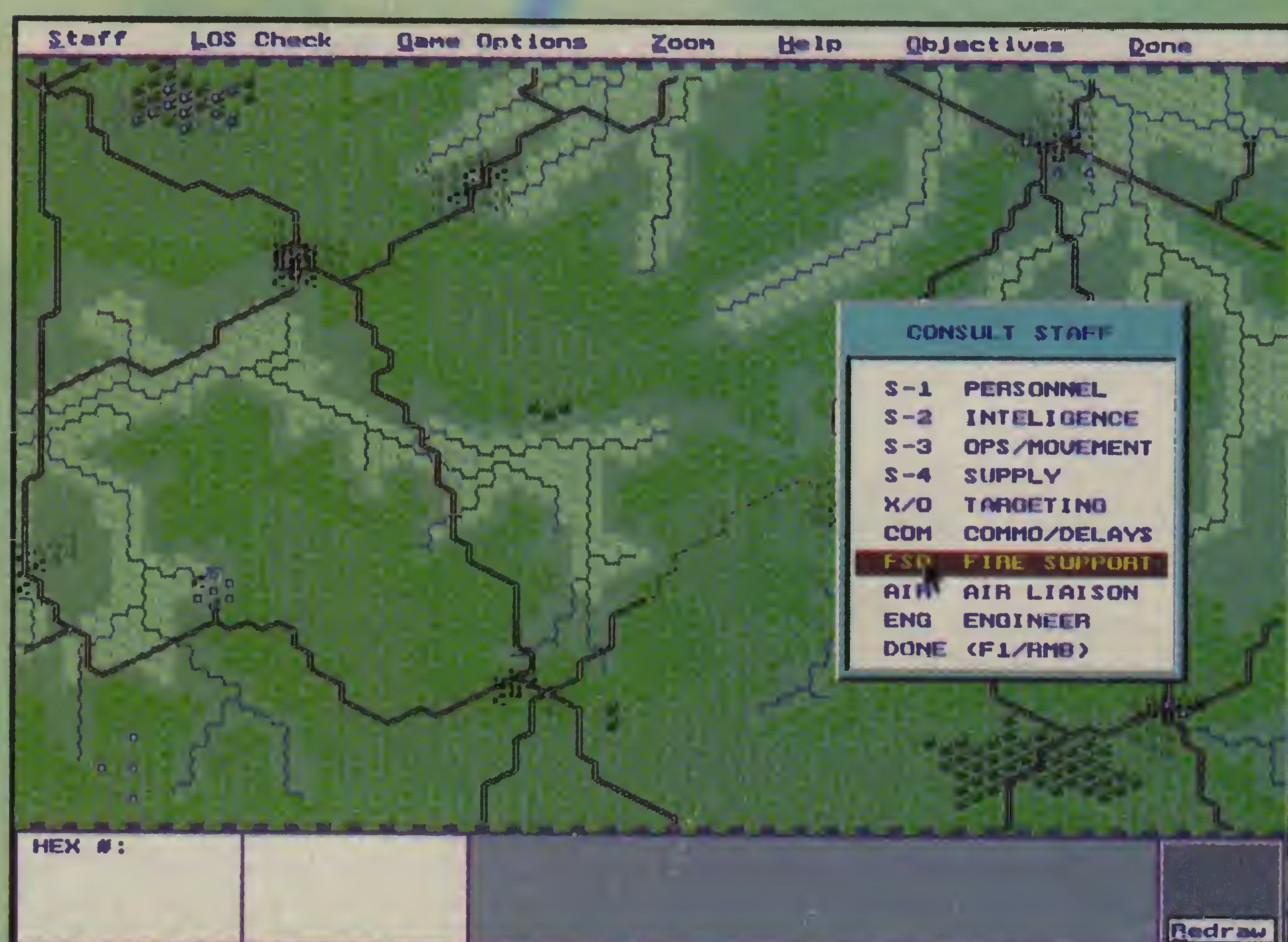
Producent: HPS Simulations

Druga wojna światowa jest niezwykle wdzięcznym tematem dla twórców gier komputerowych. Dowodem na to jest fakt, że bardzo często stykamy się z programami obrazującymi walki na ówczesnych frontach. Czasem są to symulacje, częściej jednak klasyczne strategie. Gry tego typu powstają już od bardzo długiego czasu i cieszą się zasłużonym uznaniem miłośników gatunku. Jednym z ostatnich, a zarazem najlepszych przedstawicieli jest *Panzer General*, który wiernie ukazuje historyczne batalie, a jednocześnie jest bardzo prosty w obsłudze. Ponieważ zagadnienie nie zostało jeszcze wyczerpane, można spodziewać się coraz to nowych produktów, w których użytkownik będzie mógł objąć dowodzenie nad wojskami alianckimi lub hitlerowskimi. Jednym z takich dzieł jest program **Panthers in the Shadows**, w którym autorzy podejmują próbę przedstawienia kilku istotnych wydarzeń dla przebiegu wojny.

WPROWADZENIE

Już na początku czekał mnie mały szok. Zamiast sugestywnego i świetnie wykonanego intra ujrzałem koszmarnej jakości napis tytułowy. Składało się na niego tylko kilka kolorów, do tego fatalnie przemieszanych. Zmusiło mnie to do upewnienia się, czy na pewno mam do czynienia z programem z 1995 roku. Ponieważ tak było, z duszą na ramieniu wybrałem "begin a new game". Twórcy umieścili dziewięć gotowych scenariuszy, z których siedem rozgrywa się w roku 1944, a po jednym w 1941 i 1942. Po podświetleniu jednego z nich ukazała się spora plansza zawierająca opis sytuacji i zadania do wykonania. Wszystko pięknie, tyle, że początkującemu ten obszerny tekst nic nie powie. Poza tym nadal tło stanowiła kiepskiej jakości grafika. Po przeczytaniu założeń misji należało już tylko wybrać jedną ze stron i rodzaj pokazywanych żetonów, a obrazujących oddziały. Komputer oferuje tu dwie możliwości, z których ciekawsza wydaje mi się przedstawiająca standard ustalony przez NATO. Przed rozpoczęciem rozgrywki warto się z nimi zapoznać. W tym miejscu jest jednak również pewna przeszkoda. Żetonów jest dużo (ponad 20 różnych egzemplarzy) i same z siebie nie kojarzą się z żadnym typem wojsk. W dodatku są one podpisane cokolwiek niedokładnie, za pomocą skrótów. Przez to bardzo trudno odnaleźć wśród nich np. wojska inżynieryjne (niezwykle istotne przy przeprawach przez rzeki i wysadzaniu mostów). Wszystkim rodzajom towarzyszy schematyczność i znaczne uproszczenie, które z pewnością nie ułatwia kontaktu z programem. Grający ma również możliwość zobaczenia wszystkich występujących w grze scenerii, aby odróżnić np. zasieki od lasu.

Jeżeli już wszystkie wstępne opcje zostały ustalone, należy rozpocząć operację, co zresztą uczyniłem. Moim oczom ukazała się średniej jakości mapa z niemal mikroskopijnymi oddziałami na niej. Oczywiście, widoczne są tylko własne jednostki, wróg skrywa się za zasłoną cieni (pewnie stąd tytuł). Bez zwłoki przystąpiłem do wydawania rozkazów.



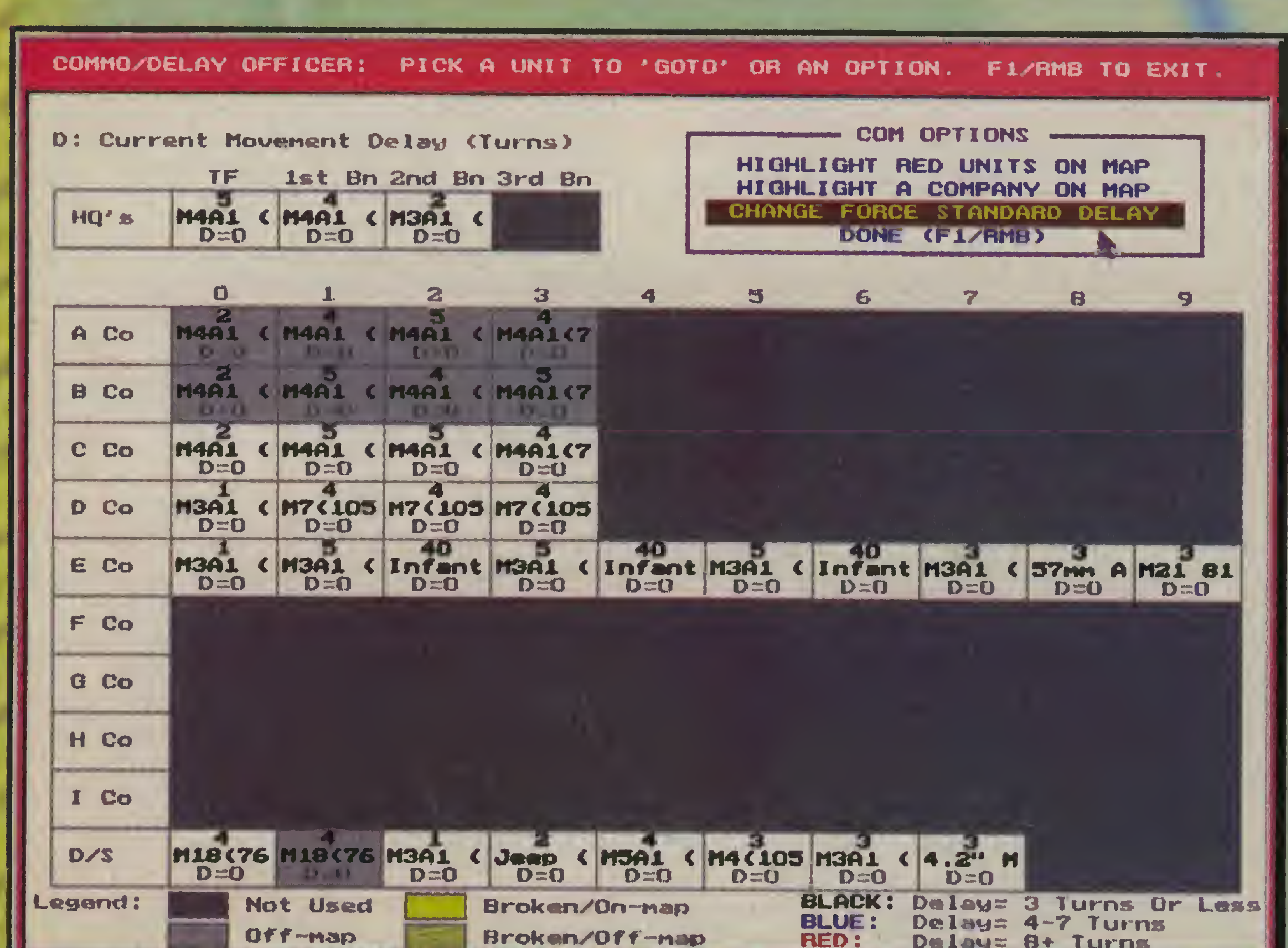
DOWODZENIE WOJSKAMI

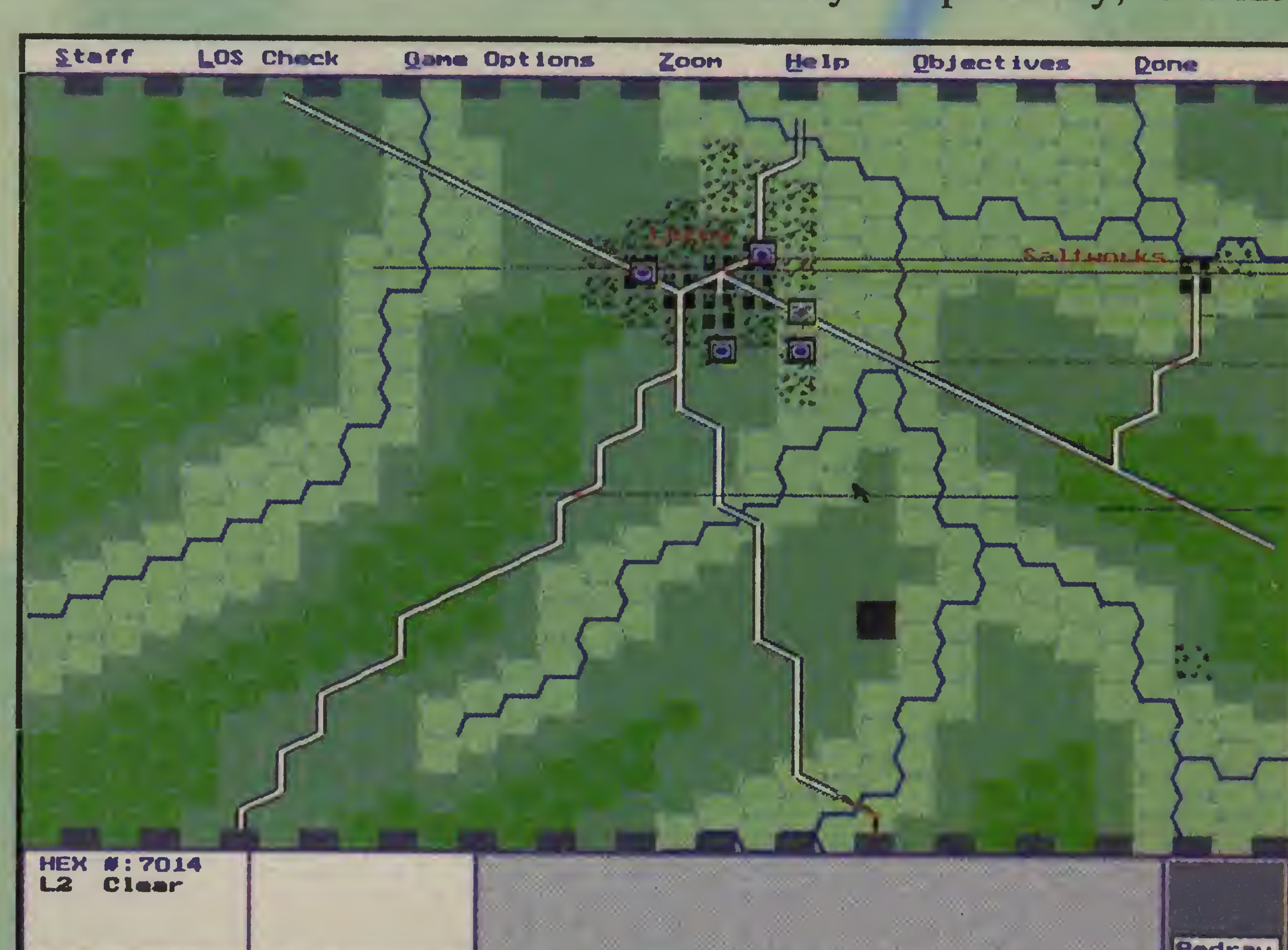
Do dyspozycji grającego zostaje oddany wyspecjalizowany sztab oficerów. Dzięki nim (a dokładniej, opierając się o ich informacje) można swobodnie planować dalsze działania. W ten sposób nakazuje się ataki z powietrza, wyznacza cele jednostkom artylerii itp. W gestii tychże oficerów leży ponadto uzupełnienie amunicji, utrzymywanie stałej gotowości bojowej oraz wywiad, czyli wiadomości na temat posunięć przeciwnika.

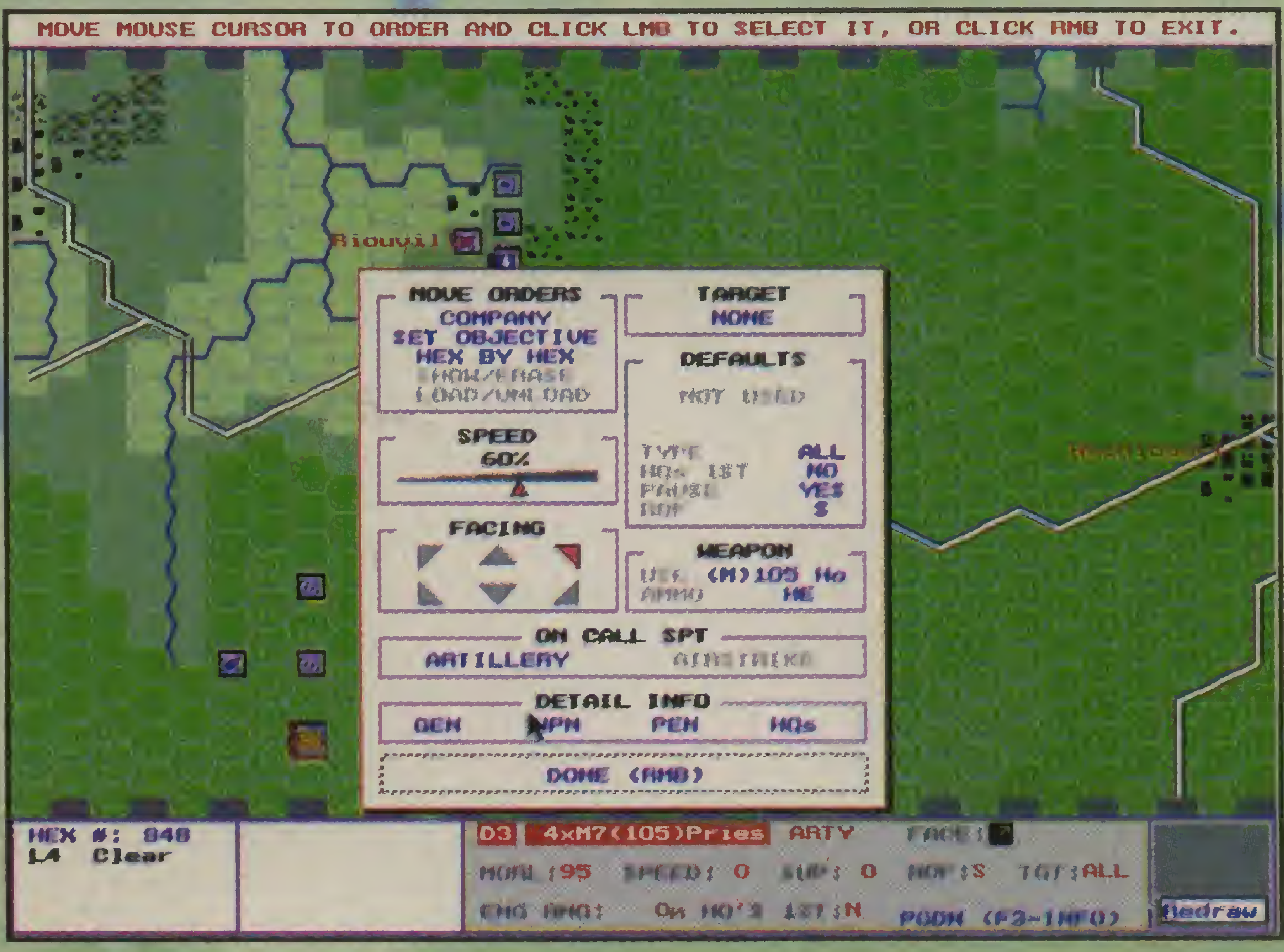
Aby nakazać ruch jednostce, należy ją uaktywnić. Dalej można postępować na dwa sposoby. Pierwszy ("pick destination point") pozwala na wskazanie samego punktu docelowego. Komputer wybierze trasę marszu samodzielnie. Natomiast drugi ("hex by hex") to dokładne wskazywanie drogi przesuwania się. Ponieważ rozgrywka została podzielona na etapy, a te na fazy, nie należy się spodziewać, że oddziały zostaną przemieszczone od razu. Na to przychodzi kolej dopiero w ostatniej fazie, ruchu.

Sam sposób wydawania poleceń jest niestety dość problematyczny, bo każdą akcję trzeba potwierdzać oddzielnie, a dopiero potem wybrać następną jednostkę. Ponadto istnieje bardzo szczegółowy panel obsługi pojedynczego związku taktycznego. Za jego pośrednictwem ustala się kierunek, w którym oddział jest zwrócony i szybkość marszu. W razie potrzeby można także zmienić rodzaj używanej przez niego amunicji. Za to trzeba autorów pochwalić. Stworzyli oni dość sensowny i funkcjonalny sposób organizacji jednostek, od którego zależy w bitwie bardzo wiele.

Jeśli chodzi o realizm, muszę przyznać, że jest dość duży. Broń używana przez każdą formację istnieje naprawdę i posiada identyczne parametry, co w rze-



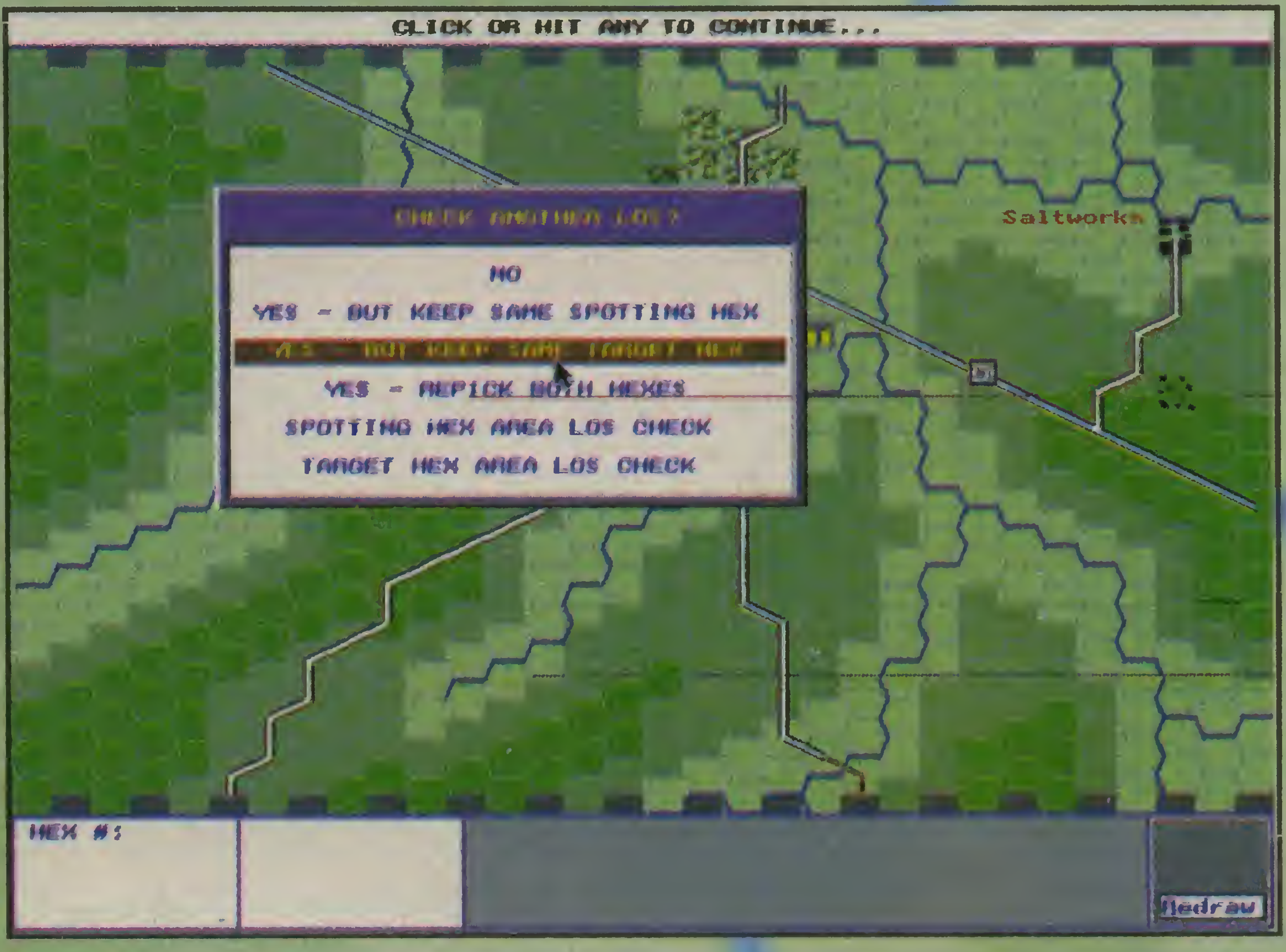






czywistości (np. zasięg). Również oddziały zostały odtworzone z pieczołowitością i dbałością. Skład poszczególnych dywizji generalnie zgadza się z historycznymi danymi. Poza tym pozytywne wrażenie sprawia różnorodność wojsk. Pomyślano o wszystkich rodzajach wraz z prawidłowym przyporządkowaniem poszczególnym szczeblom dowodzenia.

Po wydaniu odpowiednich poleceń wystarczy na górnej listwie wybrać opcję "done" i oczekiwać dalszego rozwoju wydarzeń. Dalej akcja rozgrywa się wraz z następowaniem nowych faz. Ważniejsze z nich to atak powietrzny, ostrzał artyleryjski i ogień bezpośredni.



WALKA

O ile grający posiada w składzie swych dywizji lotnictwo, może go użyć do ataku obiektów przeciwnika, które zostały wcześniej wykryte. Na ogół takie rajdy są bezpieczne dla napastników, z wyjątkiem bombardowania artylerii przeciwlotniczej. Samoloty stanowią znaczną siłę i w znacznym stopniu mogą się przyczynić do zwycięstwa w scenariuszu. Natomiast ostrzał z dział może poważnie osłabić przeciwnika przed bezpośrednim starciem. Dodam tu, że ogień na odległość może prowadzić tylko bateria dział, wyrzutnia rakiet bądź batalion moździerzy. Za każdym razem, gdy taki atak jest przeprowadzany, ukazuje się plansza przedstawiająca jego efekty i ilość wystrzelonej amunicji. Wreszcie po tych rodzajach starcia przychodzi czas na bitwę bezpośrednią. Dochodzi do niej, gdy oddziały przeciwnych stron staną na sąsiednich polach. Dochodzi wtedy do wymiany ognia, której efekty obrazuje specjalny panel. W takim ataku biorą udział wszystkie oddziały sąsiadujące z wrogiem. Jeżeli któraś z jednostek poniosła straty, będzie to ukazane za pomocą odrębnego żetonu (płonący wrak). Bitwa może toczyć się przez kilka etapów aż do zniszczenia jednego z oponentów lub wycofania się go. Zupełnie innym sposobem prowadzenia walki, do tego bardzo skutecznym jest urządzenie zasadzki. Oddział, który w nią wpadnie de facto staje się bardzo słaby i łatwo go pokonać.

Naturalnie na przebieg każdej bitwy lądowej (oprócz tego mają miejsce starcia powietrzne i morskie - bardzo ważne podczas przeprowadzania desantów) ma wpływ ukształtowanie terenu. Dla przykładu, broniąc się w lesie jednostka ma większe szanse na zwycięstwo, niż w otwartym polu. Ponadto istnieje coś takiego, jak limit amunicji. Dlatego trzeba zwracać uwagę na stan zaopatrzenia swoich wojsk. Podczas którejś z kolei bitwy zdarzyć się przecież może, że oddział zostanie zniszczony właśnie z tego ostatniego powodu.

Jeśli chodzi o konkretną taktykę, ograniczę się do kilku porad. Generalnie wszystko zależy od określonej sytuacji. Radzę zatem wysyłać lekkie bataliony (np. piechotę zmotoryzowaną) na zwiad w celu wykrycia wroga. Po wykonaniu zadania powinny wracać do swoich formacji. W czasie walki bezpośredniej na otwartym terenie grający aliantami może wykorzystywać swoje czołgi, jednak wyłącznie w dużej liczbie. Jak wiadomo, Shermany były technologicznie słabsze od Panter i ich przewaga leżała przede wszystkim w ilości. Z kolei dowódca wojsk niemieckich może stosować taktykę ataku zwartych kolumn czołgów w osłabione linie oponenta, by przerwać obronę. Dodatkowo zawsze warto umieszczać artylerię w lesie, która może razić wroga nie będąc sama widoczna. Poza tym program posiada jeszcze kilka niuansów, które wymagają wypracowania indywidualnego postępowania. Jednak nie są one już szczególnie trudne i kilka sesji z programem umożliwia ich opanowanie.

Panthers in the Shadows to nie tylko gotowe kampanie historyczne. Dzięki stosunkowo wygodnemu edytorowi można spokojnie wymyślić i opracować własną batalię. Jest to dobre rozwiązanie, które sprawia, że gra nie nudzi się zbyt szybko.

PODSUMOWANIE

Tak mniej więcej wygląda sens gry. Jak widać posiada on kilka poważnych wad, które powodują, iż nie każdemu przypadnie do gustu. Mnie na przykład nie odpowiada obecny sposób podziału na tury. Wolałbym od razu widzieć efekt swoich działań, a nie czekać na kolejne fazy. Jako wzorcowe rozwiązanie uważam pod tym względem ***Panzer General***, w którym wszystko działo się od razu i było mniej skomplikowane. Niewątpliwym minusem programu jest też wyjątkowo słaba grafika. W dzisiejszych czasach to właśnie na stronę wizualną kładzie się szczególny nacisk, mamy w końcu 1995 rok. Tak wygląd gry może odstraszyć potencjalnych użytkowników, którzy przecież chcą zobaczyć bitwę, a nie tylko ją przygotować. Muzyki w produkcie brak, występują za to czasem efekty dźwiękowe, towarzyszące starciu, takie jak huk dział czy szczęk karabinów maszynowych. Można zatem stwierdzić, iż jest to przykład przerostu treści nad formą. Czy słusznie - to już kwestia dyskusyjna. Dlatego mam wątpliwości, czy **Panthers in the Shadows** zyska znaczną popularność. Sądzę, że spodoba się ona tylko entuzjastom gatunku. W miarę ciekawa, lecz bogata w drobne usterki pozycja.

Piotr Bilski
"Alien"








Bloodwings - Pumpkinhead's Rewenge

Producent: Electronic Arts

Producenci gier komputerowych zdają sobie sprawę, jak wielką popularnością wśród graczy cieszą się programy przygodowo-zręcznościowe, dlatego próbują wprowadzać do swoich nowych produktów elementy i cechy charakterystyczne dla tych gatunków gier. W ten sposób łatwo powstaje mieszanka wybuchowa. Nie inaczej jest w przypadku nowego programu znanej firmy **Electronic Arts**, gierki o tytule **Bloodwings - Pumpkinhead`s Revenge.** Trójwymiarowa grafika rodem z *Dooma*, możliwość udowodnienia swoich umiejętności strzeleckich, jak w typowej strzelaninie, elementy dobrej przygodówki, w której zadaniem grającego jest szukanie i zbieranie praktycznie wszystkiego, co się nawinie pod rękę. Całość upiększona została szeregiem interaktywnych obrazów video (filmów). Niby kompletna mieszanka, ale czy autorzy trochę nie przesadzili? Szczerze mówiąc, jest mi trudno określić gatunek tego programu. Gra wyglądem przypomina ***Dungeon Master*** i ***Daedalus Encounter***. Zaryzykuję i określę **Bloodwings** jako przygodową strzelaninę z elementami role-playing.



W grze wcielasz się w postać dobrego ducha, krążącego po trójwymiarowych katakumbach Netherworld. Jest to obszar graniczny pomiędzy światem żywych i zmarłych. Po ponurych i ciemnych labiryntach latają złe monstra i strzelają do Ciebie magicznymi pociskami. Twoim zadaniem jest oczywiście eliminowanie wrogich sił i upiorów. Gdy jakiś demon zostanie przez Ciebie unicestwiony, w drodze do piekieł pozostawia po sobie przejście. Kiedy wskoczysz w nie, na ekranie ukaże się krótka trójwymiarowa sekwencja. Lot przez tunel jest zaprogramowany i nie ma możliwości sterowania duchem. Twoje zadanie ogranicza się do klikania myszką na kryształy, które automatycznie pojawiają się w inwentarzu. Służą one nie tylko jako amunicja do broni. Dzięki nim





możesz także uaktywniać sekwencje video (są one digitalizowane i wymagają dobrej znajomości języka angielskiego). W ten sposób autorzy programu zapoznają Cię z fabułą i historią programu. Podczas gdy na ekranie ukazana jest sekwencja video, możesz śmiało zabierać różne przedmioty, które widzisz.

Ekran gry to przede wszystkim okno widoku, zresztą zbyt małe, jak na mój gust. Po lewej stronie znajdują się 2 butelki, czerwona symbolizuje życie", a zielona - zapasy Twojej energii, w tym przypadku plazmy. Z prawej strony widać przedmioty, które możesz w danym momencie użyć (max. 3). Skrawek papieru przedstawia ukryte rejony w labiryntach. Klucz służy do otwierania szkatułek, skrzyń i szafek. W tajnych przejściach uzupełniasz zapasy energii i broni. Pamiętaj też, że jako prawdziwy duch posiadasz umiejętność przenikania przez niektóre ściany. Stan gry można nagrywać w dowolnym momencie, co jest zalecane, gdyż początkujący mogą się liczyć z szybkim zgonem.

Wadami gry, poza wspomnianymi już, niewielkimi rozmiarami okna widoku, jest bardzo mizerny arsenał, jaki masz do dyspozycji oraz niewielka ilość rodzajów Twoich przeciwników.

Na koniec ciekawostka. Programiści zawarli w **Bloodwings** elementy moralizatorskie! Gdy w sekwencji video zabierzesz przykładowo telewizor i się go nie pozbędziesz, to tracisz automatycznie kilka przedmiotów ze swojego inwentarza. Wszystko według przykazania: nie kradnij!

Jeżeli grę **Bloodwings** miałbym określić jednym słowem, to użyłbym przymiotnika: ciekawa. Nowatorskie pomysły, jakie tu zastosowano mogą przyczynić się do tego, że program będzie cieszył się popularnością. Nie wierzę jednak, by stał się hitem.

Daniel Lisiński

Bloodwings
6 5 6
PRZYGODOWA

PC
486/33 MHz
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor
IPS Computer Group
Sklep ŚGK





Producent: Sanctuary Woods



Agent numer 5 znowu wędruje przez czas. Druga część wspaniałej multimedialnej przygodówki **Buried in Time - Journeyman Project 2** firmy **Sanctuary Woods** jest już gotowa. Jak zapowiadają jej autorzy, gra uległa pewnym modyfikacją, dzięki czemu pozbyto się wielu błędów jej poprzedniczki.

Jeszcze przed paroma miesiącami byłeś największym bohaterem ludzkości, który uchronił Ziemię przed niechybną zagładą, a teraz robi się z Ciebie przestępcę i oskarża o najcięższe zbrodnie. Nieprzychylni ludzie zarzucają Ci, że podczas podróży w czasie i wykonywania służbowych zadań (pracujesz w tzw. Temporal Police) tak manipulowałeś przeszłością, że zmieniłeś przez to teraźniejszość. Według obowiązującego kodeksu to najcięższe przewinienie, za które niechybnie grozi kara śmierci. Aby udowodnić swoją niewinność i było nie było, uchronić się od kary, jako Agent 5 znowu będziesz musiał wędrować w czasie. I tym razem przeniesiesz się w przeszłość, by naprawić co nieco.





Poprzednik, program *Journeyman Project*, po pojawieniu się na rynku od razu zachwycił wszystkich nie tylko wspaniałą fabułą, lecz również oszałamiająca grafiką i równie dobrym dźwiękiem. Niestety, nie ma nic za darmo. Przy takich osiągach gra cierpiała na jedną, lecz bardzo ważną przypadłość - nawet na szybkich pecetach chodziła po prostu zbyt wolno. Jak już powiedziałem, w **Buried in Time** uniknięto wszystkich tych problemów. Gra nie dość, że nie wymaga superszybkiego komputera (w zupełności wystarcza 486 DX/33 MHz z 8 MB RAM), to jeszcze zadowala się zwykłym napędem CD-ROM podwójnej prędkości. Już przy takiej konfiguracji gra się płynnie i nie ma najmniejszych problemów z oglądaniem na przykład licznych w grze animacji. Szybkość programu została okupiona po części wielkością wyświetlanego grafiki. Nawet jeśli użyjesz rozdzielczości 640x480, okno nie zajmuje więcej, niż jednej trzeciej ekranu.

W odróżnieniu od poprzedniej części znacznie ulepszone zostało również poruszanie się. Teraz możesz chodzić nie tylko w prawo lub w lewo, lecz również w górę i w dół. Przy każdym ruchu program pokazuje Twoją wędrówkę jako animację. Za pierwszym razem wygląda to wprawdzie wspaniale, za kolejnym zaczyna niestety trochę denerwować. Na szczęście, po naciśnięciu spacji możesz pominąć wszystkie animacje. Grafiki charakteryzują się wysoką jakością i dbałością o szczegóły, pokazują jednak zbyt dużo obiektów, z których większość służy tylko jako ozdoba i nie można ich ani brać, ani używać.

Jeżeli oczekujesz od tej multimedialnej przygodówki (tak ją reklamują autorzy) powodzi zagadek w stylu Myst, zawiedziesz się. Łącznie 20 zagadek nie będzie stanowiło dla zaprawionych graczy większego problemu. Twoja podróż w czasie obejmować będzie pięć stref czasowych, z łącznie siedmioma poziomami, w tym między innymi stację kosmiczną i świątynię z czasu świetności imperium Majów. W swoim inwentarzu posiadasz kilka przydatnych, jak się sam przekonasz, przedmiotów. Dzięki na przykład elektronicznemu tłumaczowi możliwe będzie porozumiewanie się z tubylcami, a ubiór ochronny do podróży w czasie może zrobić Cię na życzenie niewidocznym. Podczas Twoich podróży zakazany jest kontakt z tubylcami. Uprzedzając nieco fakty, podpowiem Ci, że w średniowieczu możesz zrobić wyjątek, nie wzbudzając przy tym niepotrzebnej sensacji. Po prostu Twój skafander jest tak podobny do rycerskiej zbroi, że nikt nie powinien zwrócić na Ciebie uwagi.

W grze, oprócz dawki przygody, zawarto też kilka elementów zręcznościowych, w których liczyć się będą nie tylko czas, ale i kolejność wykonywanych czynności. Będą to między innymi niezwykle niebezpieczne spotkania z żądnymi krwi Normanami, czy też podróż w kosmosie, gdzie z braku tlenu nierzadko grozić Ci będzie śmierć przez uduszenie.

Autorzy nie ograniczyli się tylko do prac nad grafiką. Mimo że wygląda ona naprawdę wspaniale, wcale nie gorzej prezentuje się dźwięk. Podkreśla on atmosferę gry, czyniąc z niej prawdziwą perełkę. Całość uzupełnia w pełni zdigitalizowana mowa pozwalająca znającym język angielski na pominięcie zbędnego i nudzącego z lekka czytania tekstu.

Niestety, w przypadku **Buried in Time** nie można mówić o pełnej interaktywnej przygodówce. Tajemnicę i zagadki zostały potraktowane nieco po macoszemu, a jako gracz nie będziesz miał dużych możliwości na zmianę biegu wydarzeń. Poza tym, grając w **Buried in Time**, będziesz musiał przyzwyczaić się do częstego zmieniania dysków. Gra zajmuje łącznie 3 kompakty, jednak o takim ułożeniu gry, jak w przypadku *Wing Commandera*, możesz tylko pomarzyć.





Ogólnie rzecz biorąc, **Buried in Time** to kolejna ciekawa, moim zdaniem, propozycja firmy **Sanctuary Woods** na nadchodzące długie, zimowe wieczory. Jeśli nie przeszkadza Ci tych kilka wymienionych przeze mnie wcześniej mankamentów, gra gwarantować Ci będzie oprócz niemałej dozy rozrywki, wiele niezapomnianych chwil spędzonych na rozwiązywaniu kolejnych zagadek czasu.

LEO

PS. W najbliższym numerze zamieścimy opis pełnego przejścia gry.







Buried in Time

9 8 7

PRZYGODOWA

486DX/33 MHz,
8 MB RAM,
SVGA, CD-ROM

OPISY

VIRTUOSO

Producent: Elite

"Wielka gwiazda rocka to dopiero ma ciężkie życie. Jeździ człowiek po świecie z koncertami i nawet nic nie zobaczy. Kiedykolwiek próbowałem coś zwiedzić (interesuję się historią, poważnie) zawsze wokoło wyrastały tłumy fanów i było po zabawie. Skaczą te dzieciaki człekowi na głowę, wystawiają kartki i inne części ciała do autografów, kiedy ja pragnę spokoju. Moja firma płytowa zatrudniła mi więc tych, wiecie, "badygardów". Tylko po to, żeby mnie odprowadzali z samolotu na koncert, z koncertu do hotelu, znowu na samolot i tak w kółko. Czuję się jak więzień. Całe szczęście, że zawsze wożę ze sobą w trasy mój ulubiony hełm VR. Siadam w fotelu i zaczyna się prawdziwa zabawa! Zawsze wyobrażam sobie, że kładę trupem tych wszystkich moich fanów, którzy przeszkadzają mi normalnie żyć. Szkopuł jednak w tym, że ostatnio zabroniono wprowadzania do gier części artystycznej - czyli krwawych, realistycznych scen. Zniszczono stare, dobre Doomy... Skonfiskowano mi nawet moją ulubioną grę, Doom 3 w wersji Virtual Reality. Teraz muszę strzelać do jakichś bałwanków w tej grze, do której napisałem muzykę (co też mnie podkusiło!). W dodatku proszą, żebym ją zareklamował. Spojrzę wpierw do ŚGK - ciekawe, co tam o niej piszą..."

Szczerze przyznaję, że gierka **Virtuoso** pogrzebała moje wyobrażenie o firmie **Elite**. Powyższe zdanie powinno znajdować się na końcu tego opisu, bądź też samo w sobie stanowić całą recenzję, ja jednakże, z kronikarskiego obowiązku i dla własnego zadowolenia, popastwię się trochę nad tą "produkcją".

1. Gra jest powieleniem pomysłu ***Dooma***, ale jakim! Wiadomo przecież, że po ***Doomie*** powstało mnóstwo gier bazujących na tym samym pomyśle, ale w zasadzie każda dodawała coś nowego do tego gatunku: ***Doom 2*** czy ***Heretic*** - spoglądanie w górę i w dół; ***Quarantine*** - jazda taksówką; ***Descent*** - latanie /sam miód/; ***Dark Forces*** - "Gwiezdne Wojny" w 3D, dla mnie absolutnie najlepsza gra, bo nie ma się tam do czego przyczepić. Natomiast opisywany wybryk natury jest tzw. ewolucją wsteczną. Program nie wprowadza żadnych nowych elementów do gry, brak świeżości, której nie osładzają żadne graficzne czy scenariuszowe fajerwerki.

2. Gra jest "okraszona" archaiczną grafiką, która spędza mi sen z oczu. Będąc na urlopie, planowałem odrobić wakacyjne zaległości, lecz niestety, redakcja uraczyła mnie ucztą duchową pt. **Virtuoso**, która rani moje oczy i duszę. Poziom graficzny gierki jest żałosny jak na dzisiejsze czasy. Patrząc w ekran monitora czułem się jakbym miał rozstrojone oczy. Nie mogę zasnąć, Twój widok, **Virtuoso**, budzi mnie... niczym senny koszmar.

3. Paranoje czyli kilka zastrzeżeń merytorycznych:

a) walka polega na tym, aby położyć trupem wszystko, co się rusza. Dosłownie. Można tu się natknąć na roboty, pająki, kraby, ptaki (wrony i mewy stanowią śmiertelne zagrożenie!), ale też latające toporki (które należy "zabić" z pistoletu), szalejących motocyklistów (Anioły Piekieł?), śniegowe bałwanki (które szarżują z karabinami niczym stary, dobry Rambo) oraz wiele, wiele innych głupot.

b) postacie i przedmioty trafione pociskiem eksplodują niczym statki kosmiczne, co jest bzdurą kompletną, jeżeli akurat strzelasz w kraba lub bałwanka. Nie mówiąc już o tym, że tak samo, jak TIE Fightery czy X-Wingi, tutaj wybuchają... śnieżne kule, tomahawki itp.

c) gra jest 3 razy większa od ***Dooma***, wyglądając 3 razy gorzej. Równocześnie algorytmy przesuwania obrazu są wolniejsze, co uważam za zwykłą kpinę.

d) w tym punkcie należy powiedzieć, że gra jest właśnie do d... (czytaj absurdalna do granic wytrzymałości psychicznej). Panowie programiści, bądźcie litościwi... dla siebie. Nie ośmieszajcie się takimi produktami.



Absurdalność, prostackość i zacofanie (zwłaszcza w sensie graficznym) tej gry doprowadziło mnie do napisania litanii krytycznych słów, ale aby czuć się choć trochę sprawiedliwym (to taka moja przywara) postarałem się o wyszukanie zalet tej gry. Znalazłem jedną, choć równocześnie mogę do niej dodać słowa krytyki. Mianowicie sterowanie bohaterem odbywa się na nieco podobnej do ***Dooma*** zasadzie, jednak ulepszonej świeżym pomysłem pokazywania postaci z kilku stron. Z ***Dooma*** wzięto widzenie świata z perspektywy bohatera, lecz tym razem nie jego oczami, a zza jego pleców. Dodatkowo, chodząc po korytarzach, zdarza się obijać o ściany i wówczas (Uwaga! zaleta:) widzimy bohatera również z boku. Według mnie jest to ciekawe rozwiązanie i można temu pomysłowi przyklasnąć, gdyż sprawia, że animacja postaci staje się bardzo dynamiczna. Ale jak zwykle prawdy są dwie, więc i tutaj wytknę coś, co mnie razi. Jest to moment, w którym kierując bohaterem wprost na ścianę, wpada on w nią nosem - wówczas, nie wiadomo dlaczego, widok zmienia się i można poobserwować bohatera od przodu, przypartego do muru, nie widząc równocześnie tego, co jest przed nim. No cóż, ktoś może powiedzieć, że przynajmniej można zobaczyć jego twarz. Owszem, widziałem. Modelem był Dave Stewart.

Tutaj następuje akapit dotyczący muzyki. Muszę stwierdzić, że nigdy nie przypuszczałem, że w piśmie dotyczącym gier komputerowych będę pisał recenzje muzyczne. Nie, w tym przypadku to nie jest tak, że za chwilę napiszę o efektach dźwiękowych towarzyszących wybuchom i czy dodają one grze realizmu, czy jej go ujmują. Zamierzam napisać recenzję płyty zespołu "Thai Dyed Suicide", zawartej na CeDeku z grą ***Virtuoso***. Tłumaczenie tej nazwy nijak inaczej mi nie wychodzi, jak: "Zmarli, popełniając samobójstwo". I chyba właśnie wydanie 25 minut muzyki jako podkład do gry **Virtuoso** było dla zespołu samobójstwem. Nie sądzę, żeby ta kapela miała jakieś szanse na rynku muzycznym. Jak dotychczas te 6 piosenek jest jedynym produktem twórczości "Thai Dyed Suicide". Może być i ostatnim. Muzyka tej grupy jest czymś w rodzaju grunge'u, w którym słychać, że chłopaki starali się, żeby coś jeszcze do niej od siebie, od serca dodać. Podejrzewam, że chcieli zrobić krok naprzód w muzyce, ale według mnie wszystkie style muzyczne są tak pomieszane, że wychodzi z tego straszna sieczka. Po prostu, brak konkretnego stylu. Uważam, że muzyka, podobnie jak gry komputerowe, poszła już dawno naprzód, a oni zostali w tyle.

Podsumowując, podzielę się z Wami refleksją, że o ile pierwszy ***Doom*** wyprzedzał swoją konkurencję o lata świetlne, nadając ton nowemu trendowi w grach komputerowych (będąc niejako zapowiedzią nowej epoki, epoki "doomania"), o tyle **Virtuoso** jest o te same lata świetlne w tyle. Mam wrażenie, jakby autorzy tego "dzieła" pozostawali w hibernacji przez ostatnie dwa lata i nie bardzo wiedzą, co się na rynku gier dzieje.

Czy mogę jeszcze coś dodać? Nie ma tu żadnego intro, a ślamazarnych napisów, czyli nazwy producenta i tytułu gry (animowanych - ha, ha), nie da się w żaden sposób ominąć.

Oj! Oj! Wstyd, panowie programiści! Daleko Wam jeszcze do wirtuozów z ***ID Software*** lub ***Lucas Arts***.

BILBO



SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
	Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5"		
1.	1942: Pacific Air War	386, 4 MB RAM, VGA	96,-
2.	3D Pool		15,-
3.	Action Fighter		15,-
4.	Alien Breed		37,-
5.	Alien Breed Tower Assault		88,-
6.	Another World	EGA/VGA	25,-
7.	Arcade Pool		46,-
8.	Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-
9.	Arnie II		24,-
10.	Batman Returns	386, 4 MB RAM	71,-
11.	Bionic Commando		15,-
12.	Blade of Destiny	AT, 1 MB RAM, VGA	61,-
13.	Blasteroids		15,-
14.	Budokan	EGA/VGA	19,-
15.	Bureau 13	386DX, 4 MB RAM, 13 MB HDD	86,-
16.	Buzz Aldrin's Race into Space	AT, 570 KB RAM, 16 MB HDD, VGA	49,-
17.	Cadaver/Payoff	EGA/VGA	25,-
18.	Campaign 2		99,-
19.	Cannon Fodder 2	386DX40, 8 MB RAM	61,-
20.	Car & Driver	VGA	31,-
21.	Carnage		13,-
22.	Carrier Command		15,-
23.	Christmas Lemmings 94/95	AT, 640 KB RAM	68,-
24.	Classic Collection (4 gry)		31,-
25.	Colonization	386-16, 2 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	86,-
26.	Commanche	386, 4 MB RAM	92,-
27.	Cuckoo Zoo (polska wersja tekstu)	386-16, 4 MB RAM, VGA, 14 MB HDD	68,-
28.	Dangerous Streets		29,-
29.	Dawn Patrol		99,-
30.	Demon Blue		18,-
31.	Desert Strike	386, 1 MB RAM	61,-
32.	Digital Warriors		24,-
33.	Dracula	AT, 1 MB RAM	19,-
34.	Dreamweb		99,-
35.	Dungeon Master	VGA	25,-
36.	E-motion		15,-
37.	Electro Body		24,-
38.	Epic Pinball		26,-
39.	Euro Soccer		29,-
40.	Evasive Action		49,-
41.	Excessive Speed		41,-
42.	F-14 Fleet Defender	386, 4 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	74,-
43.	F-15 Strike Eagle III	386, 2 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	61,-
44.	F-19	EGA/VGA	19,-
45.	Fields of Glory	386-16, 2 MB RAM, MCGA, 12 MB HDD	61,-
46.	Fliper		30,-
47.	Frankenstein		30,-
48.	Front Lines		59,-
49.	Frontier Elite II	386, 2 MB RAM	37,-
50.	Furry of the Furries		53,-
51.	Future Wars	EGA/VGA	25,-
52.	Gear Works		22,-
53.	Genesia		53,-
54.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM	86,-
55.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)	386-25, 4 MB RAM, VGA	68,-
56.	Harpoon II	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
57.	Heartlight		24,-
58.	High Seas Trader		59,-
59.	Hired Guns	386, 1 MB RAM	37,-
60.	Hoyle Book of Games vol. 1	EGA/VGA	19,-
61.	Hoyle Book of Games vol. 2	EGA/VGA	19,-
62.	Hoyle Book of Games vol. 3	EGA/VGA	19,-
63.	Humans 2	AT, 1 MB RAM	37,-
64.	IndyCar Racing	386DX25, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	57,-
65.	Innocent	AT, 1 MB RAM	47,-
66.	International Athletics		13,-
67.	International Soccer		19,-
68.	International Tenis		13,-
69.	Isle of The Dead		37,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
70.	Jazz Jackrabbit		30,-
71.	Jazz Jackrabbit 2		30,-
72.	Jonny Quest		29,-
73.	KA-50 Hokum	386DX40, 4 MB RAM	86,-
74.	Kasparov's Gambit	386SX16, 4 MB RAM, VGA, 11 MB HDD	68,-
75.	King's Quest 1	EGA/VGA	31,-
76.	King's Table	386, 1 MB RAM	66,-
77.	Kingmaker	AT, 1 MB RAM, VGA	61,-
78.	Klik & Play	386, 4 MB RAM, VGA	86,-
79.	Kosmos		37,-
80.	Lands of Lore	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	86,-
81.	Legends of Valour	VGA	25,-
82.	Leisure Suit Larry VI	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	74,-
83.	Liga Polska Manager '95	286, 1 MB RAM, 3,4 MB HDD, VGA	40,-
84.	Links - Golf	VGA	19,-
85.	Litil Divil	386-25, 4 MB RAM	70,-
86.	Manhunter 2	EGA/VGA	25,-
87.	Menu! + Pasjans		13,-
88.	MicroProse Soccer		15,-
89.	Nascar Racing	386, 4 MB RAM	74,-
90.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	87,-
91.	Nomad	386, 4 MB RAM	77,-
92.	One Must Fall		41,-
93.	Operation Combat 2		24,-
94.	Operation Harrier		15,-
95.	Operation Stealth	VGA	25,-
96.	Oscar		31,-
97.	Overdrive		60,-
98.	Pacific Strike	386, 4 MB RAM, VGA	68,-
99.	Patriot	386SX, 4 MB RAM, VGA-VESA	55,-
100.	Piotrków 1939	386SX, 2 MB	57,-
101.	Police Quest I	VGA	31,-
102.	Powermonger	EGA/VGA	19,-
103.	Privateer	386-25, 4 MB RAM, 20 MB HDD	74,-
104.	Project-X		60,-
105.	Quarantine	386, 8 MB RAM	70,-
106.	Quest for Glory I	VGA	31,-
107.	Rally Championships		35,-
108.	Rampart	EGA/VGA	19,-
109.	Retribution	386, 4 MB RAM, VGA	98,-
110.	Return of the Phantom	AT, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 MB HDD	61,-
111.	Robbo		24,-
112.	Santa Xmas Caper		26,-
113.	Saper		13,-
114.	Shadowcaster	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	61,-
115.	Shadowlands	EGA/VGA	19,-
116.	Sink or Swim		19,-
117.	Smuś		19,-
118.	Soccer Superstars		70,-
119.	Soltys		37,-
120.	Space Quest I	VGA	31,-
121.	Spy Master		24,-
122.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
123.	Super Ninjas		29,-
124.	Superfrog		60,-
125.	Superlex		49,-
126.	Syndicate (polska wersja tekstu)	386, 4 MB RAM, VGA	70,-
127.	System Shock (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, VGA, 30 MB HDD	104,-
128.	Task Force 1942	386, 2 MB RAM, VGA/MCGA	68,-
129.	Tesserae	386	64,-
130.	Theme Park	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 MB HDD	80,-
131.	Tornado		58,-
132.	Transport Tycoon	386-20, 4 MB RAM, VGA	86,-
133.	Trolls		26,-
134.	Tyrian		37,-
135.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	68,-
136.	Ultima Underworld 2	386SX, 2 MB RAM, 14 MB HDD	74,-
137.	Ultimate Body Blows		80,-
138.	Utopia	386, 2 MB RAM	31,-
139.	Valhalla		37,-
140.	Whizz		36,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
141.	Wing Commander Armada	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	68,-
142.	Winter Supersports		24,-
143.	Wolfpack	AT, 640 KB RAM, VGA	51,-
144.	World Cup Year 94 (4 gry)		90,-
145.	X-COM: Terror z głębin (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, 10 MB HDD	86,-
146.	Zool	386	37,-
147.	Zool 2	386, 2 MB RAM	47,-
148.	Żmija		15,-
	Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM		
149.	5ft Ten Pack vol. #3		146,-
150.	5th Ten Pack vol. #4		146,-
151.	Al Unser jr Arcade Racing for Win '95		155,-
152.	Alien Breed Tower Assault		101,-
153.	Apache		179,-
154.	Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-
155.	Battle Isle 2		119,-
156.	Beauty & the Beast		72,-
157.	Beneath a Steel Sky		82,-
158.	Bioforge	486DX40, 8 MB RAM	110,-
159.	Brett Hull Hockey		100,-
160.	Civil War		102,-
161.	Combat Air Patrol	486DX, 4 MB RAM	135,-
162.	Commanche	386, 4 MB RAM	92,-
163.	Crime Patrol		99,-
164.	Crime Patrol 2: Drug Wars		99,-
165.	Cyberia		129,-
166.	Dark Forces	486DX33, 8 MB RAM, VGA	183,-
167.	Descent		129,-
168.	Discworld	386DX40, 4 MB RAM	104,-
169.	Dr. Drago's Madcap Chase + PAD!		129,-
170.	Dragon Lore		85,-
171.	Dreamweb		102,-
172.	Dungeon Master II		139,-
173.	Ecstatica	486DX33, 4 MB RAM	80,-
174.	F-14 Fleet Defender Gold	386, 4 MB RAM, VGA, Windows	159,-
175.	FX Fighter		169,-
176.	Flight Unlimited	486DX33, 8 MB RAM, VESA	183,-
177.	Frontier Elite II	386, 2 MB RAM	47,-
178.	Full Throttle	486DX40, 8 MB RAM	183,-
179.	Game Gun + Crime Patrol		189,-
180.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM	86,-
181.	Hell	486, 4 MB RAM	104,-
182.	Hi-Octane	486DX50, 8 MB RAM	135,-
183.	International Soccer CD		39,-
184.	King's Table	386, 1 MB RAM	63,-
185.	Kingdom the Far Reaches		139,-
186.	Kingpin		52,-
187.	Klik & Play	386, 4 MB RAM, VGA	110,-
188.	Labirynth of Time	386SX16, 4 MB RAM, VGA	61,-
189.	Last Bounty Hunter		99,-
190.	Litil Divil	386-25, 4 MB RAM	70,-
191.	Little Big Adventure	386-25, 4 MB RAM, VGA	104,-
192.	Lords of Midnight		179,-
193.	Magic Carpet	386-25, 4 MB RAM, VGA	110,-
194.	Magic Carpet Hidden Worlds	486DX40, 4 MB RAM, Magic Carpet	68,-
195.	Mario Game Gallery		139,-
196.	Mechwarrior II		199,-
197.	MegaPak vol. 3		149,-
198.	Mortal Kombat III		189,-
199.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	79,-
200.	Noctropolis	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
201.	Perfect General II		119,-
202.	Picture Perfect Golf		102,-
203.	Pitfall		179,-
204.	Privateer	386, 4 MB RAM	49,-
205.	Psycho Pinball		169,-
206.	Pyrotechnica	486SX, 4 MB RAM	92,-
207.	Quantum Gate 2: Vortex	486SX, 8 MB RAM, Windows 3.1, 5 MB HDD	100,-
208.	Quarantine	386, 8 MB RAM	79,-
209.	Rally Championships		68,-


KAJKO i KOKOSZ
GRA KOMPUTEROWA
AMIGA
IBM PC


Seven Stars
pomysły literackie i plastyczne:
© Janusz Christa
© Seven Stars
ul. Matejki 6, 80-952 Gdańsk.
tel.: 470 280, 470 286, fax. 470 262
Christa 94
Świat Gier Komputerowych

SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
210.	Ravenloft 2	386, 4 MB RAM, VGA	79,-
211.	Retribution		92,-
212.	Santa Xmas Caper CD		39,-
213.	Savage Warriors		79,-
214.	Skins Golf - Game at Bighorn		129,-
215.	Slipstream 5000	486SX, 4 MB RAM	86,-
216.	Soccer Superstars		70,-
217.	Solitaire Deluxe		159,-
218.	Space Pirates		99,-
219.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
220.	Star Trek The Next Generation	486DX/33, 8 MB RAM, SVGA-VESA	159,-
221.	Super Street Fighter II Turbo	386DX, 4 MB RAM	98,-
222.	Super Strike Commander	386, 4 MB RAM	49,-
223.	Syndicate +	386, 4 MB RAM, VGA	70,-
224.	System Shock	486DX33, 4 MB RAM, VGA	104,-
225.	The Bitmap Brothers Compilation (5 gier)	386	70,-
226.	The Chaos Engine	386-40, 4 MB RAM	70,-
227.	The Journeyman Project	386, 8 MB RAM	85,-
228.	The Last Dynasty		169,-
229.	Titan's Legacy		95,-
230.	Tornado		61,-
231.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA	104,-
232.	USS Ticonderoga		98,-
233.	Ultimate Body Blows		85,-
234.	Under a Killing Moon		159,-
235.	Virtual Pool		159,-
236.	WarCraft Orcs & Humans		159,-
237.	Whizz		40,-
238.	Who Shoot Johnny Rock?		69,-
239.	Wing Commander Armada	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	68,-
240.	Wings of Glory	486SX, 8 MB RAM	104,-
241.	Wolfpack	386	81,-
242.	World Cup Year 94 (4 gry)		92,-
243.	X-COM: Terror from the Deep		199,-
244.	Zool	386	47,-
245.	Zool 2	386, 2 MB RAM	51,-

Lp.	Tytuł	Cena
	Gry AMIGA Gry AMIGA Gry AMIGA	
246.	3D Pool	15,-
247.	Action Fighter	15,-
248.	Agent Czesio	17,-
249.	Alfred Chicken	30,-
250.	Alien Breed	36,-
251.	Alien Breed Tower Assault	60,-
252.	Alien Target	17,-
253.	All Terrain Racing	72,-
254.	Another World	25,-
255.	Apidya	29,-
256.	Arcade Pool	33,-
257.	Arnie	13,-
258.	Arnie II	17,-
259.	Assassin	29,-
260.	Barbarian	15,-
261.	Bionic Commando	15,-
262.	Blasteroids	15,-
263.	Blinky Scarry School	17,-
264.	Body Blows	25,-
265.	Brides of Drakula	22,-
266.	Budokan	19,-
267.	Cadaver/Payoff	25,-
268.	California Games II	15,-
269.	Campaign 2	90,-
270.	Cannon Fodder 2	61,-
271.	Cardiax	20,-
272.	Carnage	13,-
273.	Carrier Command	15,-
274.	Collection vol. ONE (Body Blows, Superfrog, Overdrive)	60,-
275.	Colonel's Bequest	25,-
276.	Cruise for a Corpse	25,-
277.	Crystal Dragon	52,-
278.	Cyber Kick	17,-
279.	Cytadela	40,-
280.	Dangerous Streets	29,-
281.	Dawn Patrol	90,-
282.	Deep Core	22,-
283.	Demon Blue	18,-
284.	Desert Strike	25,-
285.	Discer	17,-
286.	Doc Croc's...	13,-
287.	Dracula	19,-
288.	Dreamweb	90,-
289.	Dungeon Master	19,-
290.	E-motion	15,-
291.	Edd The Duck 2	13,-
292.	Eksperyment Delfin	35,-
293.	Euro Soccer	29,-
294.	Explorer-lic. ASF	13,-
295.	F-1 Tornado	17,-
296.	F-17 Callenge	40,-
297.	Fantastic Dizzy	33,-
298.	Fields of Glory	61,-
299.	Fist Fighter	13,-
300.	Frankenstein	13,-
301.	Frontier Elite II	37,-
302.	Furry of the Furries	53,-
303.	Future Wars	25,-
304.	Gear Works	29,-
305.	Genesia	53,-
306.	Heartlight	15,-
307.	Hired Guns	47,-
308.	Hokej Na Lodzie	13,-
309.	Hoyle Book of Games vol. 1	19,-
310.	Hoyle Book of Games vol. 2	19,-
311.	Hoyle Book of Games vol. 3	19,-
312.	Humans 2	31,-
313.	Impossible Mission II	15,-
314.	Innocent	33,-
315.	International Soccer	17,-
316.	International Tennis	13,-
317.	K-240	61,-
318.	King's Quest 1	31,-
319.	King's Table	63,-
320.	Kingmaker	61,-
321.	Kingpin	41,-
322.	Knights of the Sky	25,-
323.	Lasermania II	13,-
324.	Legends of Valour	25,-
325.	Liga Polska Manager	20,-
326.	Links - Golf	19,-
327.	Lost in Mine	31,-
328.	Manhunter 2	25,-
329.	Mean Arenas	22,-
330.	Mentor	36,-
331.	Monster	17,-
332.	Mr. Tomato	20,-
333.	Okręty	13,-
334.	Operation Harrier	15,-
335.	Operation Stealth	25,-
336.	Oscar	26,-
337.	Overdrive	25,-
338.	Project-X	40,-
339.	Qwak	40,-
340.	Rally Championships	43,-
341.	Rick Dangerous I	15,-
342.	Rick Dangerous II	15,-
343.	Road Rash	19,-
344.	Robocod	15,-
345.	Santa Xmas Caper	17,-
346.	Saper	9,-
347.	Seek and Destory	40,-
348.	Sen	17,-
349.	Shadowlands	19,-
350.	Sink or Swim	17,-
351.	Smuś	17,-
352.	Soccer Superstars	70,-
353.	Space Quest I	31,-
354.	Stunt Car Racer	15,-
355.	Summer Cump	20,-
356.	Syndicate	59,-
357.	Tag Team Wrestling	13,-
358.	Theme Park	80,-
359.	Titanic Blinky	17,-
360.	Tornado	55,-
361.	Trolls	24,-
362.	Truck Racing	8,-
363.	Universal Warrior	17,-
364.	Uridium II	40,-
365.	Utopia	31,-
366.	VaBank	13,-
367.	Vicky	13,-
368.	Whizz	32,-
369.	Wild West	13,-
370.	Winter Supersports	24,-
371.	Wisielec	20,-
372.	World Cup Year 94 (4 gry)	77,-
373.	World Rugby Manager	8,-
374.	Xenon II	15,-
375.	Zeewolf	70,-
376.	Zombie	13,-
377.	Zool	37,-
	Gry AMIGA 1200 Gry AMIGA 1200	
378.	Alfred Chicken	30,-
379.	Body Blows Galactic	80,-
380.	Dreamweb	90,-
381.	Fields of Glory	61,-
382.	Gloom	59,-
383.	Guardian	33,-
384.	High Seas Trader	52,-
385.	New World of Lemmings	87,-
386.	Oscar	29,-
387.	Out to Lunch	30,-
388.	Overkill	30,-
389.	Prawo Krwi	33,-
390.	Rally Championships	55,-
391.	Soccer Superstars	70,-
392.	Super Stardust	80,-
393.	Superskidmarks	42,-
394.	Surf Ninjas	29,-
395.	Theme Park	80,-
396.	Tornado	58,-
397.	Total Carnage	22,-
398.	Trolls	26,-
399.	UFO: Enemy Unknown	68,-
400.	Uridium II	40,-
401.	Whizz	35,-
402.	Zool 2	47,-
	Gry CD32 Gry CD32 Gry CD32	
403.	Alfred Chicken	30,-
404.	Alien Breed Tower Assault	85,-
405.	All Terrain Racing	75,-
406.	Arcade Pool	53,-
407.	Big 6	61,-
408.	Chaos Engine	46,-
409.	Dangerous Streets	47,-
410.	Fears	59,-
411.	Fire & Ice	46,-
412.	Gloom	74,-
413.	Guardian	47,-
414.	Kingpin	52,-
415.	Overkill + Lunar Command	30,-
416.	Roadkill	52,-
417.	Sensible Soccer	43,-
418.	Soccer Superstars	59,-
419.	Summer Olympix	47,-
420.	Super Stardust	80,-
421.	Superfrog	54,-
422.	Superskidmars	71,-
423.	Surf Ninjas	47,-
424.	Trolls	47,-
425.	Ultimate Body Blows	80,-
426.	Whales Voyage	47,-
427.	Whizz	59,-
	Gry MACINTOSH Gry MACINTOSH	
428.	7th Guest	131,-
	Programy edukacyjne i użytkowe PC 3,5"	
429.	Covox	9,-
430.	DOS Sufler Plus	21,-
431.	EXE Pack	45,-
432.	English Reader	30,-
433.	English Reader - dodatkowe bazy	9,-
434.	FDKat	21,-
435.	GeoGraph - Mapa Polski	70,-
436.	Grammar Tree	33,-
437.	Italiano con Amore	35,-
438.	LAN Opiekun	150,-
439.	LAN Raport	100,-
440.	LAN Sufler	24,-
441.	Mapa Polski	65,-
442.	Pitagoras (1-2)	35,-
443.	Pitagoras (3-5)	33,-
444.	Poczta	200,-
445.	Softeczka 1	30,-
446.	Softeczka 2	30,-
447.	Softeczka 3	30,-
448.	Softeczka 4	30,-
449.	Spiele mit Wort.	37,-
450.	XL Edit	21,-
451.	You & Me (1-2)	40,-
	Programy edukacyjne i użytkowe PC CD-ROM	
452.	Animals - San Diego Zoo	46,-
453.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
454.	CD-ROM Shareware	21,-
455.	Chadwick & Sneaky Egg Thief	149,-
456.	Chopin - zycie i tworczosc	119,-
457.	Euro Plus+ Level 1	249,-
458.	Euro Plus+ Level 2	249,-
459.	Euro Plus+ Level 3	249,-
460.	Euro Plus+ Profesional Pack	490,-
461.	Fellini	93,-
462.	Gospels	129,-
463.	Groller's Encyclopedia '95 v. 7.04	69,-
464.	Learn to Speak English	164,-
465.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
466.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-
467.	MS Ancient Lands	110,-
468.	MS Cinemania 1995	195,-
469.	MS Explorapedia	195,-
470.	Media Euro	199,-
471.	Rysunki z "NIE"	40,-
472.	Spiderman Cartoon Maker	159,-
473.	Voyage in Egypt	129,-
474.	Voyage through Italy	129,-
475.	World Atlas 5.0	59,-
	Programy edukacyjne i użytkowe ÄMIGA	
476.	Hiper Słownik pol. - ang.; ang. - pol.	22,-
	Programy edukacyjne i użytkowe MACINTOSH	
477.	Animals - San Diego Zoo	93,-
478.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
479.	Gospels	129,-
480.	Learn to Speak English	164,-
481.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
482.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-

UWAGA!!!

CENY GIER, PROGRAMÓW EDUKACYJNYCH I UŻYTKOWYCH ZNAJDUJĄCYCH SIĘ W SKLEPIE ŚGK SĄ AKTUALNE DO CZASU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU ŚGK.

JEDNOCZEŚNIE BARDZO PRZEPRASZAMY OSOBY, KTÓRE NIE OTRZYMAŁY WCZEŚNIEJ ZAMÓWIONYCH GIER.

NASTĄPIŁO TO Z PRZYCZYN NIEZALEŻNYCH OD WYDAWNICTWA "ALFIN". WPŁACONE WCZEŚNIEJ PIENIĄDZE ZOSTANĄ OCZYWIŚCIE ZWRÓCONE.

JUŻ ZA MIESIĄC PRZYZNANIE NAGRÓD ZA GRĘ ROKU!

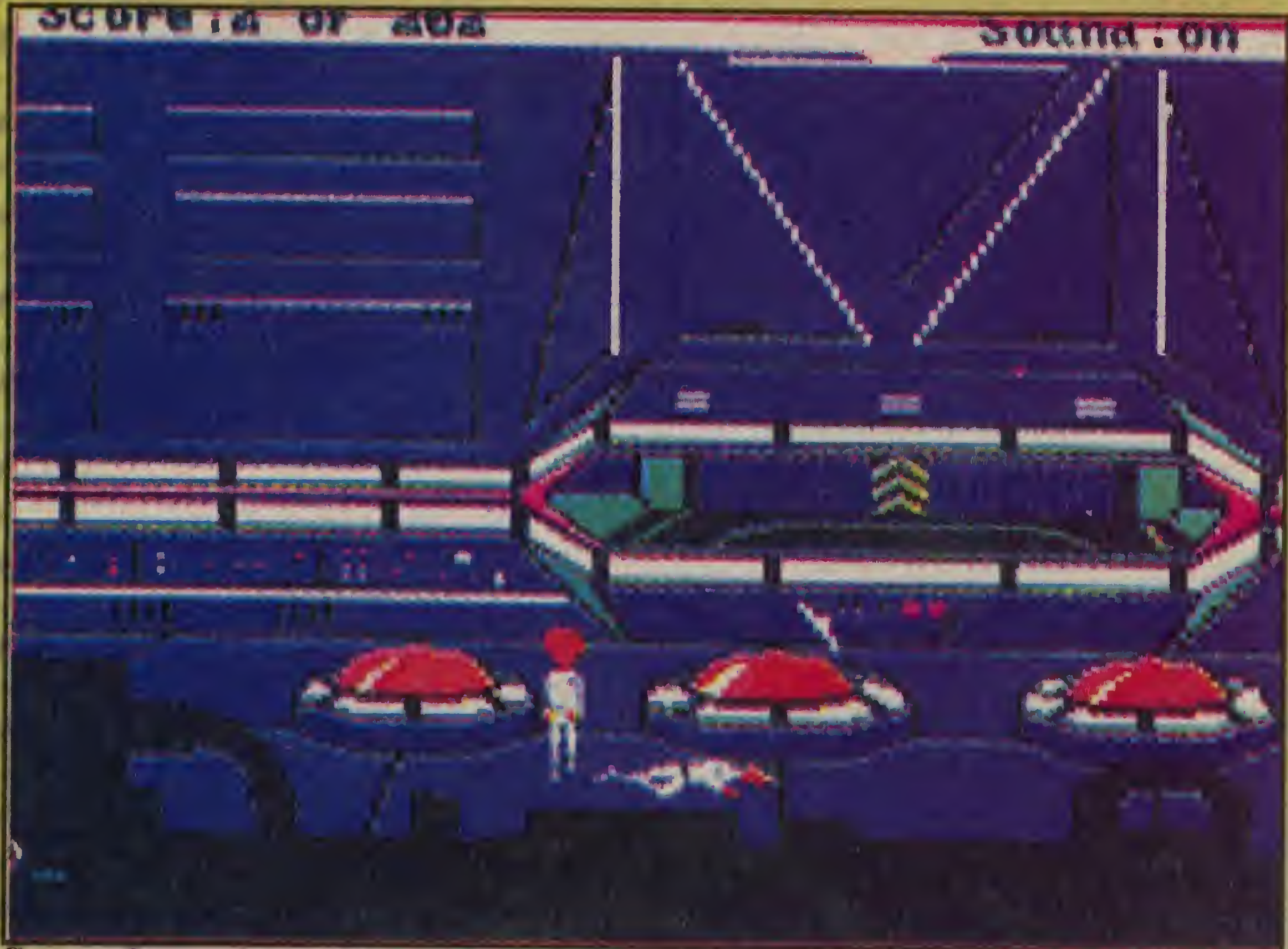
JEŚLI SIĘ POSPIESZYSZ, ZDĄŻYSZ JESZCZE WZIĄĆ UDZIAŁ W NASZEJ ZABAWIE! MUSISZ TYLKO DO DNIA 20.12.1995 PRZYSŁAĆ PROPOZYCJĘ NAZWY NAGRODY CZYTELNIKÓW I PO 3 WŁASNE TYPY (W KATEGORII POLSKIEJ I ZAGRANICZNEJ)!

ZWYCIĘSKA NAZWA ZOSTANIE UHONOROWANA NAGRODĄ SPECJALNĄ!

WŚRÓD POZOSTAŁYCH UCZESTNIKÓW ZABAWY ROZLOSUJEMY 3 ROCZNE PRENUMERATY!

Space Quest 6
ROZWIĄZANIE
The Spinal Frontier

Producent: Sierra



Space Quest 1.

Liczba potencjalnych gagów i pomysłów związanych z tematyką SF jest w odróżnieniu od kosmosu skończona. Dlatego już na początku nowej gry przygodowej **Sierry**, **Space Quest 6**, odczuć możesz zjawisko zwane deja vu, polegające w największym skrócie na tym, iż masz wrażenie, że już to gdzieś widziałeś.

Kiedyś **Sierra** ze swoimi grami przygodowymi (seriami ***Space***, ***King***, ***Police Quest*** itd.) wyznaczała poziom i kierunek rozwoju tego rodzaju produktów. Na szczęście dla graczy, konkurencja ani na chwilę nie przestawała pracować nad zmianami - unowocześnieniem i ulepszeniem swoich produktów, tak by były one w porównaniu z tymi ze **Sierry** bardziej kolorowe, dźwięczne i grywalne. To chyba dlatego coraz trudniej znaleźć się twórcom ze **Sierry** na komputerowym rynku. Najlepiej widać to na przykładzie najnowszego produktu firmy, kolejnej, szóstej część serii ***Space Quest***. Gra ta na pewno nie zdobędzie szczytów list przebojów. Całość jest po prostu zbyt konserwatywna, jeśli można to tak nazwać.

Zanim przedstawię **Space Quest 6**, chciałbym przypomnieć wszystkim zainteresowanym krótką historię serii. Narodziny głównego bohatera wszystkich części, Rogera Wilco, to rok 1986. Wtedy to ukazała się pierwsza gra z tego cyklu, ***The Sarien Encounter***, której wymagania były jak na tamte czasy niemałe - PC XT 4 MHz, 256 KB RAM i karta graficzna EGA (ciekawe czy ktoś ma jeszcze w domu takie cudo?). Rok później, w 1987, ukazała się jej następczyni - ***SQ 2: Vohaul's Revenge***. Gra charakteryzowała się ulepszoną grafiką, ogólnie jednak grało się w nią o wiele gorzej. 14 miesięcy później, w 1989 roku, pojawiła się ***SQ 3: Pirates of Pestulon***. Tym razem wzrosły przede wszystkim wymagania sprzętowe. Grę uruchomić można było dopiero na komputerze 286 z 1 MB RAM, wyposażonym w twardy dysk i kartę VGA. Dopiero pojawienie się na rynku w 1991 gry ***SQ 4: Roger Wilco and the Time Rippes*** nazwać można przełomem. Od tego momentu mamy do czynienia z ikonowym menu. Ostatnia do tej pory część, ***SQ 5: The Next Mutation***, to najlepsza moim zdaniem gra łącząca w sobie wszystkie pozytywne cechy poprzedniczek.

W **Space Quest 6**, w porównaniu z poprzednimi częściami, nastąpiły widoczne zmiany. Pytanie tylko czy na lepsze. Przede wszystkim zwiększyły się wymagania. Niestety, tym razem nie obędzie się bez 486 DX z 8 MB RAM oraz z podwójnym napędem CD-ROM i kartą graficzną w standardzie SVGA VESA. Oczywiście, tak duże wymagania oznaczają lepszą jakość. Cała gra prezentuje się w pełnej SVGA czyli 640x460. Tu mała uwaga - wysoka rozdzielczość wcale nie musi oznaczać superefektów. Postacie, moim zdaniem, są jakieś dziwne, a nade wszystko brakuje im polotu, którym charakteryzowały się te z poprzednich części. Ostatnią nowinką techniczną jest możliwość zainstalowania gry zarówno pod DOS, jak i pod Windows (wcześniej **Sierra** wypuszczała gry tylko pod DOS).

Sterowanie odbywa się przy pomocy myszy oraz ikon znajdujących się na dole ekranu, które oznaczają kolejno od lewej:

Feet - chodzenie,
Eyes - oglądanie,
Hands - ruszanie,
Mouth - rozmawianie,
Pockets - przeglądanie niesionych przedmiotów,
Help - pomoc,
Control - zmiana ustawień.

Dzięki ostatniej z funkcji masz możliwość swobodnej zmiany prędkości gry (chodzenie), włączenia lub wyłączenia muzyki, efektów dźwiękowych, jak również ukazujących się tekstów. Jeżeli nie czujesz się na siłach z angielskim, możesz dodatkowo zwolnić wyświetlanie tego ostatniego lub odwrotnie. Tutaj także, w *Control*, masz możliwość zgrania i późniejszego załadowania nagranego stanu gry. Jak się szybko przekonasz, będzie to miało niebagatelne znaczenie na przebieg gry (tak było przynajmniej w moim przypadku). Oprócz tego autorzy wykorzystali, tak jak to jest już przyjęte w wielu grach przygodowych, prawy przycisk myszy, którym możesz przełączać się pomiędzy kolejnymi ikonami. Niestety, nawet po najechaniu na potrzebny Ci przedmiot program nie poinformuje Cię o tym, rzecz ta nie będzie nawet podświetlona. Istnieje zatem niebezpieczeństwo przeoczenia czegoś ważnego. Jakie to utrudnienie, przekonasz się szybko sam. Zupełnie na dole ekranu znajduje się pole dialogowe, w którym wyświetlane są teksty (kiedy pojawi się tam polski język?!). Dźwięk prezentuje się zadowalająco, a pełna synteza wszystkich wyświetlanych komunikatów uatrakcyjnia grę.

Dla wszystkich tych, którzy zdecydują, że warto bliżej zainteresować się grą, zamieszczam poniżej pełny opis jej przejścia.

* * *

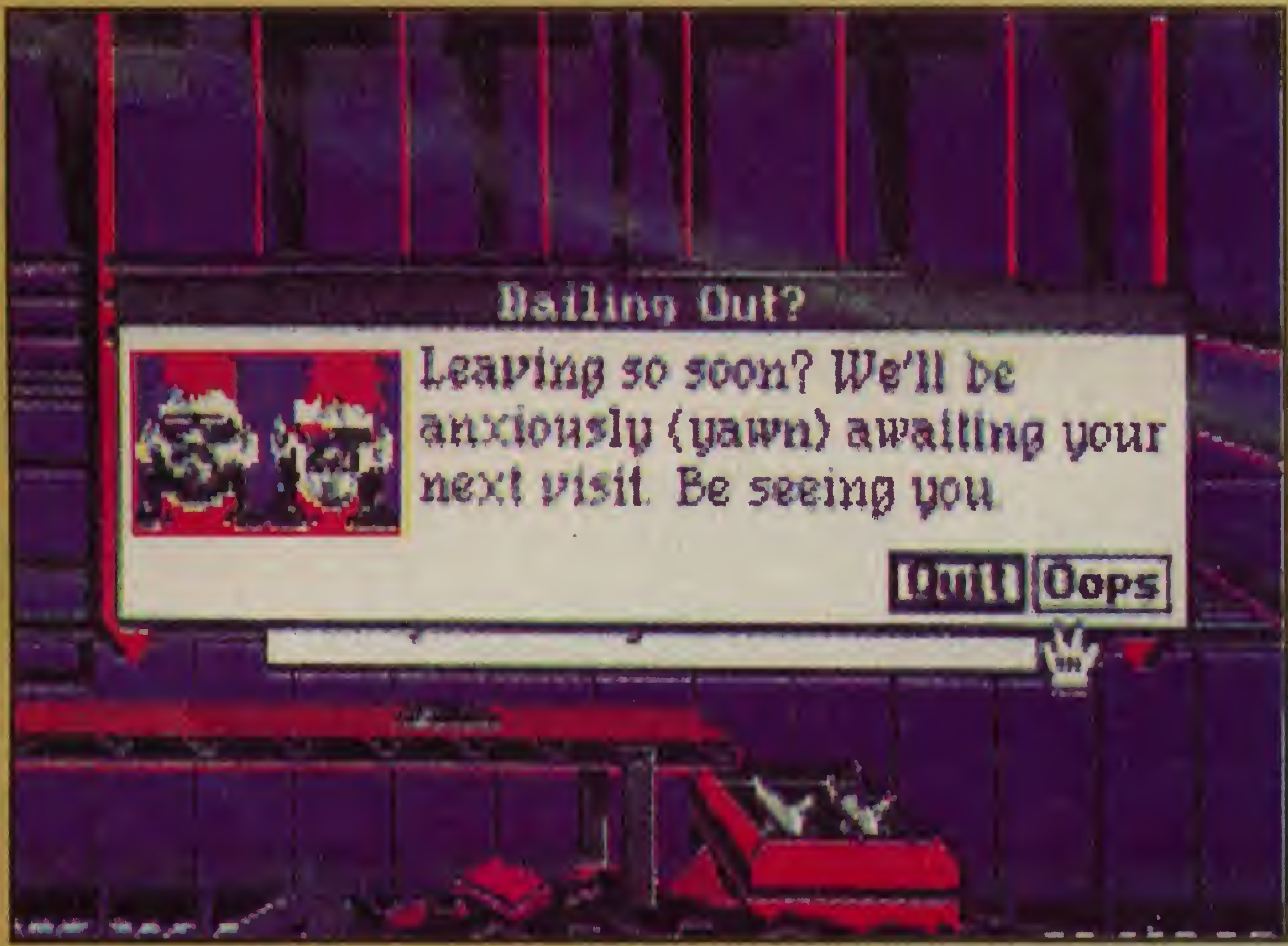
Twoja przygoda zaczyna się niezbyt ciekawie. Najpierw, by wydostać się z niezbyt przyjemnego położenia, musisz skorzystać z pomocy przechodzącego obok robota. Następnie zainteresuj się znajdującym się niedaleko uszkodzonym rowerem. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, znajdziesz przy nim kartę identyfikacyjną. Niestety, aby jej używać, będziesz musiał najpierw zmienić znajdujące się tam zdjęcie. W tym celu odszukaj fotoautomat, wrzuć buckazoida (moneta) i zrób sobie kilka fotek. Jedną z nich naklej na kartę. Tak wyposażony udaj się do pobliskiego baru (na północ). Pokaż barmanowi kartę i zamów "coś specjalnego". Wykorzystaj zaangażowanie barmana w przygotowanie dla Ciebie drinka i weź w międzyczasie pudełko do lodów z lodówki. Po krótkiej chwili opuść lokal.

Na ulicy spotkasz frajera w ciemnoszarym płaszczu oferującego Ci trochę grosza, a dokładniej mówiąc - 50 buckazoidów. Oczywiście, nie ma nic za darmo. Będziesz musiał zabawić się w łowcę androidów i odnaleźć zaginionego Endodroida. Jeżeli się zdecydujesz, dodatkowo dostaniesz od zleceniodawcy transmiter, dzięki któremu łatwiej Ci będzie odnaleźć zgubę. Endodroida znajdziesz piętro wyżej, w knajpie zwanej "Orions's Belt".

Po wejściu skieruj swe kroki na prawo. Będą tam drzwi do piwnicy. Tutaj też po raz pierwszy



Space Quest 2.



Space Quest 3.



Space Quest 4.

docenisz dawniejsze nauki sztuk walki. Otwórz drzwi kilkoma kopnięciami a'la kung-fu. Po wejściu odnajdziesz zgubę, która nie wygląda jednak tak, jak to opisywał gość przedstawiający się jako właściciel. Endodroid jest o wiele większy i bardziej niemiły niż można by się tego spodziewać. Aby go "przekonać" do pójścia z Tobą, będziesz potrzebował specjalnego środka chłodzącego. Znajdziesz go na pierwszym piętrze baru. Udaj się tam teraz i pokaż trzem kreaturom popijającym nitro i dyskutującym o polityce Twoją kartę identyfikacyjną. Dzięki temu przy stole zrobi się trochę więcej miejsca, a Ty będziesz mógł spokojnie zająć się płynem. Najpierw jednak połącz kilka węży w jedną całość. Pojemnik na nitro spod stołu przesuń na prawo, aż na środek ściany, w miejsce gdzie znajduje się wentyl. W chwili kiedy kelnerka będzie sprzątać stół, "pożycz" sobie trochę pieniędzy z jej tabletu. Dopiero teraz możesz wrócić do piwnicy. Spotkasz tam terminatora reperującego coś przy swojej ręce. Aby go wyłączyć, wróć na górę, zakręć nitro kanister, umieszczając wąż w piwnicy. Dzięki temu w łatwy i przyjemny sposób zamrozisz zgubę. Zejdź teraz na dół i przy pomocy łomu przerób go na kostki lodu. Następnie weź szuflę i miotłę, pozbieraj terminatora i umieść jego resztki w pudełku na lód. Po wykonaniu zadania wróć do baru, rozmów się z pracodawcą i skasuj należność.

Z baru udaj się do salonu, gdzie możesz się trochę zabawić. Zagraj na automatach z Djurkwhadem w "Stooge Fighter 3". Niestety, nie zawsze jest niedziela. Po sromotnej porażce opuść lokal i zaczerpnij trochę świeżego powietrza. Podczas spaceru napotkasz Elmo Stups, od którego za butelkę Brandy (kupisz ją w supermarkecie) otrzymasz kilka trików do "Stone Fighter 3". Oprócz tego dostaniesz również martwą rybę. Tak wyekwipowany wróć do salonu i zagraj z Djurkwhadem o całe 300 buckazoidów. Podczas wyboru charakteru użyj następującej kombinacji klawiszy: A, B, B, A, C, A, C, A. Tym razem szczęście się odwróciło od Djurkwhada i stałeś się bogatszy o całe trzy stówy.

Z zarobionymi pieniędzmi udaj się do hotelu "Dew Beam Inn". Opłać pokój, weź kartę magnetyczną do drzwi i udaj się na zasłużony odpoczynek. Twój pokój ma numer 1220J. Podczas otwierania go zostaniesz jednak zaczepiony przez dwie dziwne postacie i porwany. Kiedy zorientujesz się, co się stało, zobaczysz, że jesteś przykuty łańcuchami do ściany w jakimś pokoju. Jeden z porywaczy opuści pokój, drugi natomiast zajmie się czymś przy komputerze. Powinieneś wykorzystać ten moment i spróbować zdobyć kartę magnetyczną do ich pokoju. Wisi ona po Twojej prawej stronie. Niestety, Twoje próby zauważy pilnujący Cię Nigel i zabierze ją w bezpieczne miejsce. Masz jeszcze gwóźdź, na którym wisiała karta. Dzięki niemu uwolnisz się z łańcuchów. Następnie zedrzyj plakat "Pelvis" ze ściany i potańcz na nim trochę, dzięki czemu naelektryzujesz go. Dotknij nim pilnującego Cię osobnika, co tak zachwieje jego równowagą, że przewróci się na podłogę. Przeszukaj go. Dzięki temu powinieneś znaleźć kartę otwierającą drzwi. Oprócz tego, zanim wyjdziesz, zabierz jeszcze datacorder z biurka i moduł "Burlesque" z kuchenki mikrofalowej. Następnie usiądź przy komputerze i przeszukaj pudełko kompaktów. Kiedy drugi od prawej znajdzie się w komputerze, wczytaj go i przestudiuj dokładnie zawarte na nim teksty. Dopiero teraz przy użyciu karty opuść pokój (na północ).

W drugim pokoju przeszukaj karton znajdujący się pod stołem. Znajdziesz w nim moduł "Churlish". Zerwij etykietę z niego. Daj go Nigelowi, który zanim zniknie, pozbędzie się swoich rzeczy. Zbierz je wszystkie. Przy pomocy modulatora wyłącz pole siłowe. Aby użyć datacorder, musisz wyjąć wszystkie płytki i chipy i umieścić je z powrotem w następującej kolejności.

Array	Plate	Chip	Irk
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Po umieszczeniu wszystkiego jak należy, wyjdź na balkon, uruchom datacorder i... już pomoc na Ciebie oczekuje.

Następnie udaj się na "Deepship 86". Tam spróbuj przekonać Jebbe the Hopa, żeby wypożyczył Ci analizator DNA. Dzięki temu będziesz mógł sprawdzić włosy z zabranego wcześniej pasa strażnika. Sam proces skanowania jest banalnie prosty. Najpierw połóż włos na skanerze, następnie wciśnij przycisk skanowania "Scan", a na końcu przycisk "Imprint to Card". Kartę z danymi weź ze sobą i użyj jej w terminalu Com Post. Niestety, dostęp do danych Nigela został w międzyczasie zamknięty. Stellar poradzi Ci, żebyś spróbował podróży cyberprzestrzennej, do tego potrzebować będziesz jednak hełmu VR.

Teraz wróć do kwatery. Tam otrzymasz przez Com Post zadanie od komandora Kiebasa udania się do Delta Burksalon V. Przez Com Post przenieś się do pomieszczenia transportowego, skąd zostaniesz przetransportowany w wyżej wymienione miejsce.

Po dotarciu na planetę Delta Burksalon V zostaniesz wysłany rozkazem komandora Kiebasy do kwatery Sharpei. Wypełnij każdy rozkaz starszej pani. Wyczyść najpierw podłogę (użyj do tego mopsa), następnie napraw uchwyt w toalecie i przenieś jej leki (z szafki za lustrem). Na miejscu zauważysz wydobywający się gaz. Aby uciec przed trującym działaniem gazu, rozmontuj znajdującą się pod łóżkiem hydraulikę i spróbuj wyważyć nią drzwi. Przy pomocy Stellar powinno Ci się to udać. Podczas akcji ratunkowej Stellar niestety umiera.

Na Holodecku odbędzie się pogrzeb biedaczki, przy czym mu-



Space Quest 5.



sisz wygłosić podczas niego odpowiednią mowę (pomóż sobie Eulogy). Jak tylko trumna zostanie wysłana w kosmos, a Ty zostaniesz sam, zabierz z szafki morfinę. W pokoju Stellar znajdziesz wiadomość od.... niej samej. Jej śmierć została sfingowana. W rzeczywistości Stellar została z planety porwana przez Sharpei.

Po przeczytaniu wiadomości udaj się na mostek na Holodecku i poinformuj o swoim odkryciu kapitana. Niestety, ten nie traktuje poważnie Twojej nowiny. Udaj się więc najpierw do "8 Rear", gdzie spotkasz androida Sydneya. Po krótkiej rozmowie przekonaj go, żeby wypożyczył Ci prawą rękę i lewe oko. Następnie przy pomocy Com Post poszukaj pod hasłem "Known Races" informacji o rasie Vultures i przeczytaj pojawiające się artykuły. Na mostku wypróbuj pojawiające się w informacji 5551212. Dzięki temu poznasz legendarny chwyt. Przy jego użyciu nie będziesz miał większych problemów ze strażnikami.

Mimo że poradziłeś sobie już z mniejszym, większy zdążył chwycić za phaser i... wylądowałeś w więzieniu. Aby stąd uciec zbierz całe jedzenie i zbuduj z niego swojego sobowtóra (użyj w kolejności: Yoda Ears, Bobbit Kabobs, Rack of Orat, Baguettes, Tubers, Melon, Gragh). Swoją podobiznę posadź na łóżku, a sam schowaj się w wózku. Dzięki temu możesz niezauważony wydostać się z pomieszczenia.

Po dotarciu do Shuttle Bay spryskaj dounut przy pomocy morfiny i połóż go na talerzu. Dzięki temu pozbędziesz się raz na zawsze lewego strażnika. Prawego zlikwiduj przy pomocy ogłuszającego ciosu. Zabierz klucz strażnikowi. Drzwi otworzyć możesz jednak tylko naciskając równocześnie dwa guziki. Dzięki ramieniu Sydneya nie powinno sprawić Ci to większych kłopotów.

Wszedłszy na pokład Shuttle Bay, użyj zdalnego sterowania z kluczem, dzięki czemu wyłączysz alarm drugiego od prawej promu. Aby wystartować, musisz przy pomocy klawisza ICD ustawić następujące wartości: bak 1 na Lanthanum, bak 2 na Sulfur, bak 3 na Silver, katalysator na Neon. Hasło brzmi "Lasagne". Teraz wystarczy, abyś nacisnął przycisk "Initiation" i ponownie jesteś w kosmosie.



Niestety, po krótkiej chwili pojazd odmawia posłuszeństwa. Nie obędzie się bez małych napraw. Aby kontynuować podróż, musisz najpierw usunąć wszystkie usterki. Otwórz maskę silnika, jak również bagażnik. Z pomocnika znajdującego się na środku kokpitu wyjmij tak zwany "Elmo's Gluzall", plaster i ręczną pompkę. Następnie przeczytaj dokładnie notkę "Recall notice" znajdującą się zupełnie z tyłu. Na prawej ścianie znajdziesz klapę z dwoma uchwytami, za nią natomiast tak zwany "Divalium Crystal" - kryształ energii napędzający statek. Spróbuj go naprawić przy pomocy kryształu z datacordera i odrobiny plastra. Następnie załóż skafander do spaceru w przestrzeni i hełm, po czym wyjdź z promu na zewnątrz i napraw lewy napęd. Usuń z niego rybę.



Udaj się do laboratorium A, gdzie spotkasz doktora Beleauxa. Po krótkiej rozmowie, kiedy zniknie, przeszukaj znajdującą się na lewo od komputera skrzynkę i zabierz z niej moduł "Calahan".

Wróć do Shuttle Bay i opuść Delta Burksalon V. W promie uaktywnij PTS i przy użyciu znajdującego się na promie aparatu fotograficznego zrób dwa zdjęcia mapy gwiazd. Wciśnij najpierw przycisk PTS, a następnie dwa razy czerwony guzik przy kamerze. Dzięki temu staniesz się posiadaczem dwóch zdjęć gwiazd. Zabierz negatyw z pierwszego zdjęcia i użyj go na drugim, po czym połóż je jeszcze raz na PTS. Dzięki temu komputer pokładowy będzie mógł obliczyć położenie następnego celu Twojej podróży - Polisorbate LX.

Po dotarciu na miejsce wymień "Implant'n'Stuff" i "Calahan" moduł na "Cyber Space Jack" - hełm VR. Dzięki niemu po powrocie na Delta Burksalon V przy użyciu komputera doktora dostaniesz się do cyberprzestrzeni. Pamiętaj o jednym - uważaj cały czas, by nie przegapić celu. Idź ciągle prosto i nie oglądaj się niepotrzebnie na boki. Po krótkim czasie powinieneś dotrzeć do biura. Przedtem zbierz śrubokręt i deskę. W biurze zabierz tablicę z numerem. Niestety, jak to często nawet w grach bywa, szybko się zorientujesz, że jeżeli czegoś nie zrobisz, czekać będziesz na swoją kolej ładnych kilka lat świetlnych. Przy użyciu śrubokręta przestaw licznik tak, by wskazywał właśnie Twoją liczbę. Tablicę oddaj sekretarce, która umożliwi Ci wgląd w kartotekę. Musisz dokładnie przejrzeć akta Rancid, Beleaux, Sharpei, Santiago i "Project Immortality". W środkowym korytarzu otwórz w szóstym rzędzie litery P dolną szufladę oraz trzy pozostałe. W ten sposób stworzysz rodzaj schodów, po



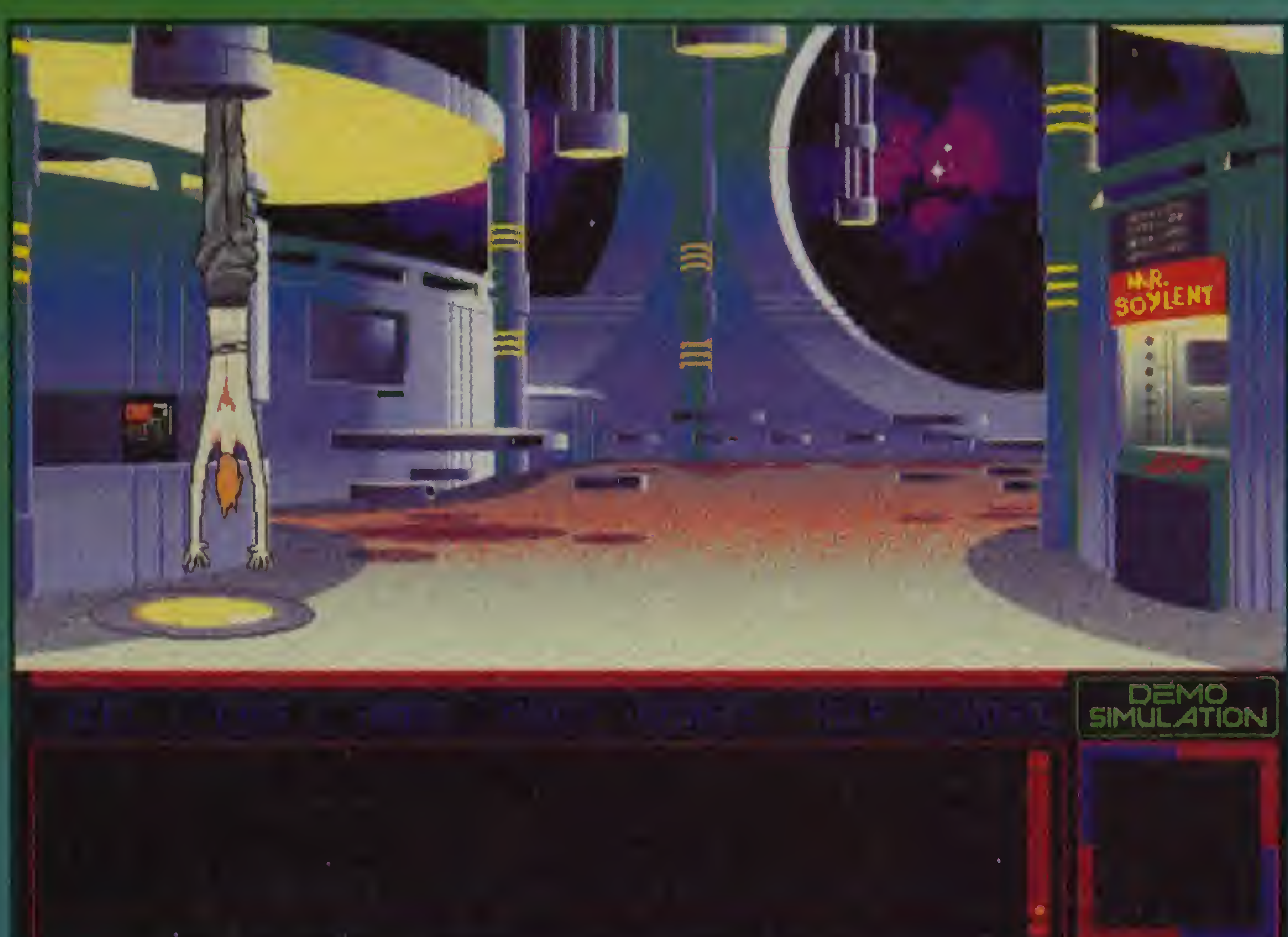




których dostaniesz się do akt Rancid. Następnie przejdź do przejścia z literami S-Z, otwórz w drugim rzędzie S drugą szufladę od góry i zabierz stamtąd akta Santiago. W piątym rzędzie S utwórz tak jak wcześniej schody. Poszukiwane akta znajdują się zupełnie na górze. W korytarzu A-I znajdziesz kolejne interesujące Cię dokumenty (druga szuflada od góry w pierwszym rzędzie B). Teraz pozostaje Ci jeszcze zajrzeć do liter J-R, gdzie po stworzeniu w dziesiątym rzędzie schodów znajdziesz ostatnie dokumenty. Opuść następnie Fileroom i wydrukuj posiadane dokumenty. Aby ponownie dostać się do laboratorium A, opuść biuro i użyj deski na moście.

Po dotarciu na miejsce pokaż doktorowi zdobyte właśnie dokumenty. Dzięki temu uzyskasz jego pomoc. Po zmniejszeniu promu możliwe będzie przedostanie się do wnętrza Stellar, a dokładniej rzecz biorąc - jej układu trawiennego. Po dotarciu na miejsce opuść statek. Przedtem jednak załóż skafander i umocuj hełm do ramienia (nie zakładaj go!). Zabierz znajdujące się przy statku naczynia włoskowate. Dalsza droga prowadzić będzie do żołądka. Tam znajdziesz pióra, włókno i drut. Z włókna i drutu zbuduj urządzenie, przy użyciu którego będziesz mógł wspiąć się na ścianę żołądka i umieścić kotwiczkę. Następnie opuść żołądek i przy użyciu liny wspinaj się przez przełyk. Tam przy użyciu pióra pobudź go do wymiotów. Dzięki temu pozbędziesz się z żołądka znajdujących się tam malutkich robotów. Dalsza droga prowadzi na górę. Tam znajdziesz kapsułę. Przy jej użyciu wróć do żołądka i dalej nie blokowany na dół. Po krótkiej wędrówce powinieneś natrafić na otwór boczny po lewej stronie. Przejdź przez niego i przy następnym znowu na lewo w kierunku wątroby. Po dotarciu do pęcherza żółciowego zlep przy pomocy plastra naczynia włoskowate, połącz je z pompą i wypompuj parę litrów soków. Następnie wróć do żołądka, zabierając po drodze trochę kamieni żółciowych. Tam wrzuć je na kapsułę. Dzięki temu powstanie rodzaj zupy. Dalsza droga prowadzić będzie w kierunku dwunastnicy. W międzyczasie zaaplikuj tasiemcowi przygotowany przed chwilą przysmak i udaj się z nim





przez jelita, na których końcu zabierz srebro do baku. Dopiero teraz możesz zacząć naprawdę wykonywać zadanie główne.

Usiądź za sterami, upewnij się, że krążek CD otrzymany od dr Beleaux znajduje się w slocie "Subroutine Program Card" i wciśnij przycisk oznaczony jako "Initiation". Dzięki temu po krótkim czasie znajdziesz się w mózgu. Aby dotrzeć do jego centrum, musisz użyć ochranianej przez dwa roboty windy. Spróbuj podejść ich od tyłu i na lewego rzucić trochę kamieni żółciowych, następnie na prawego i jeszcze raz na lewego. Dzięki temu obydwoje zaczną się między sobą kłócić, a Ty niezauważenie możesz użyć windy. Zjedź zupełnie na dół, tam jednak droga znowu jest zablokowana. Dlatego też musisz wrócić trochę wyżej, do centrum kataru (uważaj na tablice) i użyć spinacza.

Następnie zjedź ponownie na dół, przejdź barykadę i już jesteś w centrum mózgu. Zobaczysz tam, jak Sharpei ze swoimi robotami, sieje spustoszenie. Musisz temu oczywiście jak najszybciej zapobiec. Przy użyciu spinacza i elektrycznych zakończeń nerwowych zbuduj coś na wzór lasera, którym będziesz mógł zniszczyć roboty. Z Sharpei nie będziesz miał jednak tak prosto. Aby się jej raz na zawsze pozbyć będziesz musiał użyć... ryby. W ten sposób doprowadzisz misję do szczęśliwego końca i uratujesz przyjaciółkę przed niechybną śmiercią.

LEO



Space Quest 6: The Spinal Frontier

8 9 8

PRZYGODOWA

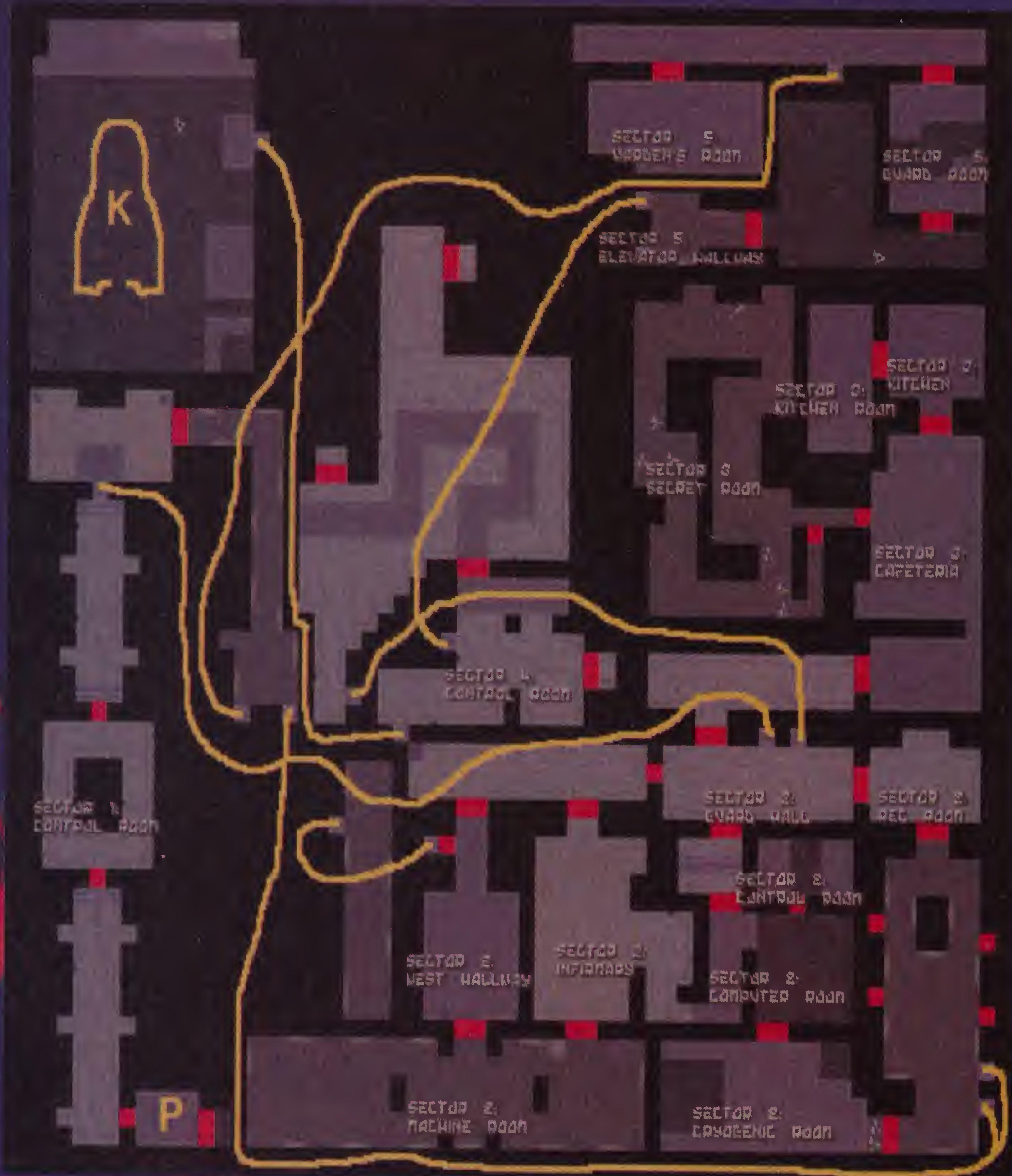
486, SVGA,
8 MB RAM,
CD-ROM

Dystrybutor
IPS Computer Group

Sklep ŚGK

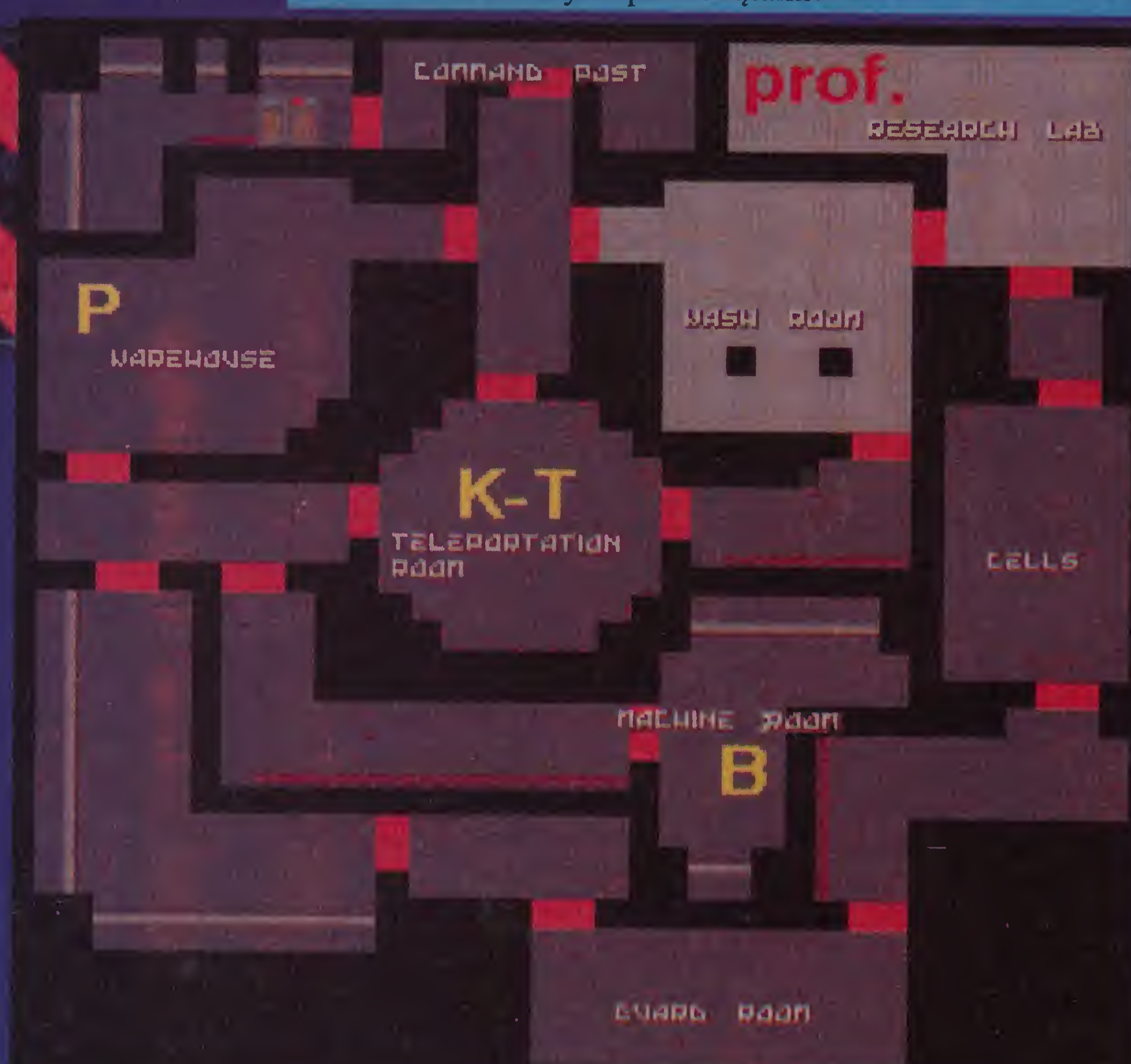
FADE TO BLACK





POZIOM 1

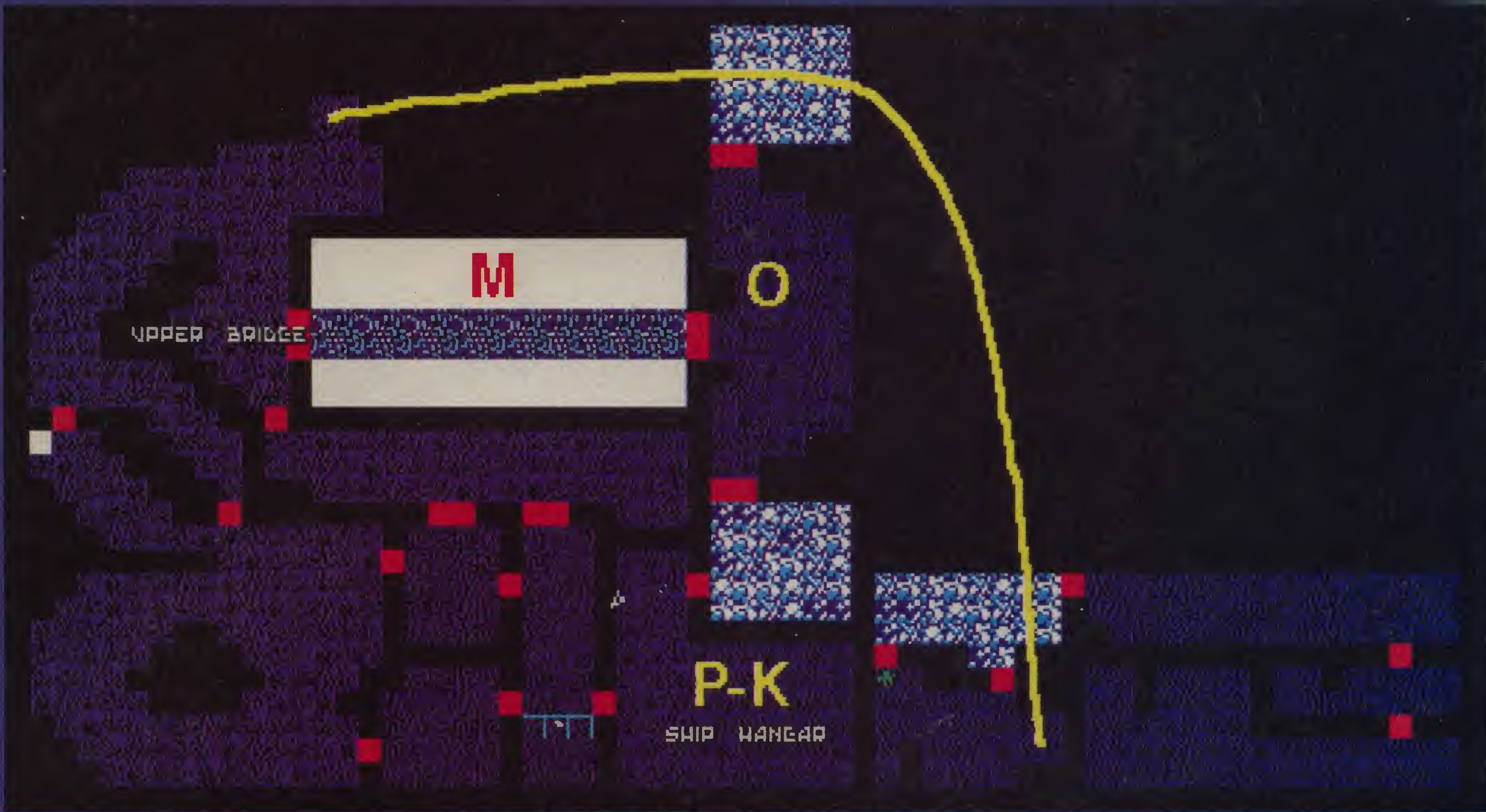
UCIECZKA Z WIĘZIENIA
P - początek etapu (Twoja cela).
K - koniec etapu (statek kosmiczny).
Na każdej mapce połączenia między windami i teleporterami oznaczono żółtymi liniami, zaś drzwi czerwonymi prostokątami.



POZIOM 2

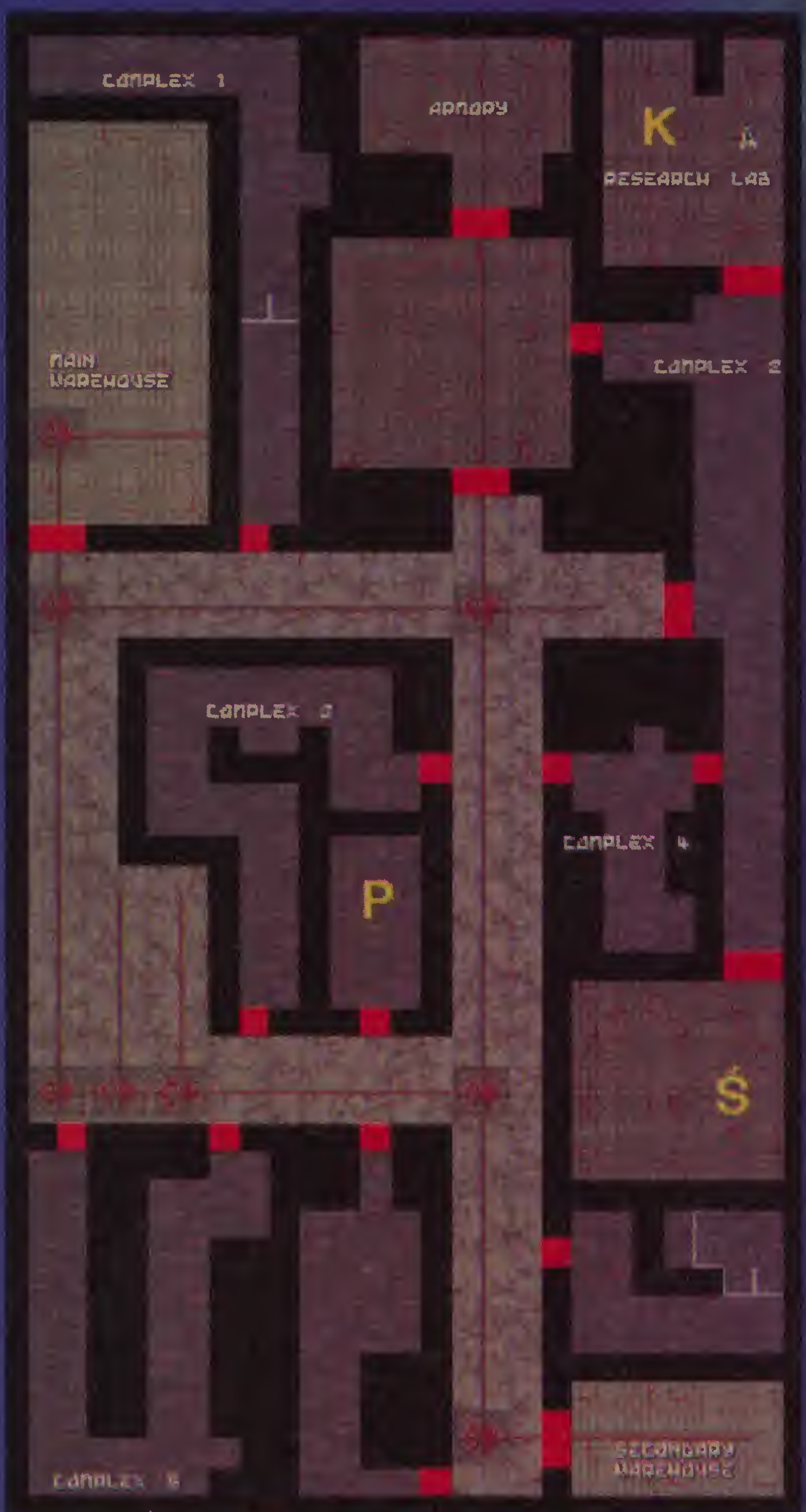
UWOLNIENIE PROFESORA
P - początek etapu.
K-T - koniec etapu (TELEPORTER).
prof. - miejsce gdzie więziony jest profesor; doprowadz naukowca do teleportera (musisz iść wolno).
B - tu należy użyć (klawisz u) elementu, który dostałeś od profesora, następnie szybko do Teleportera.

MAPY



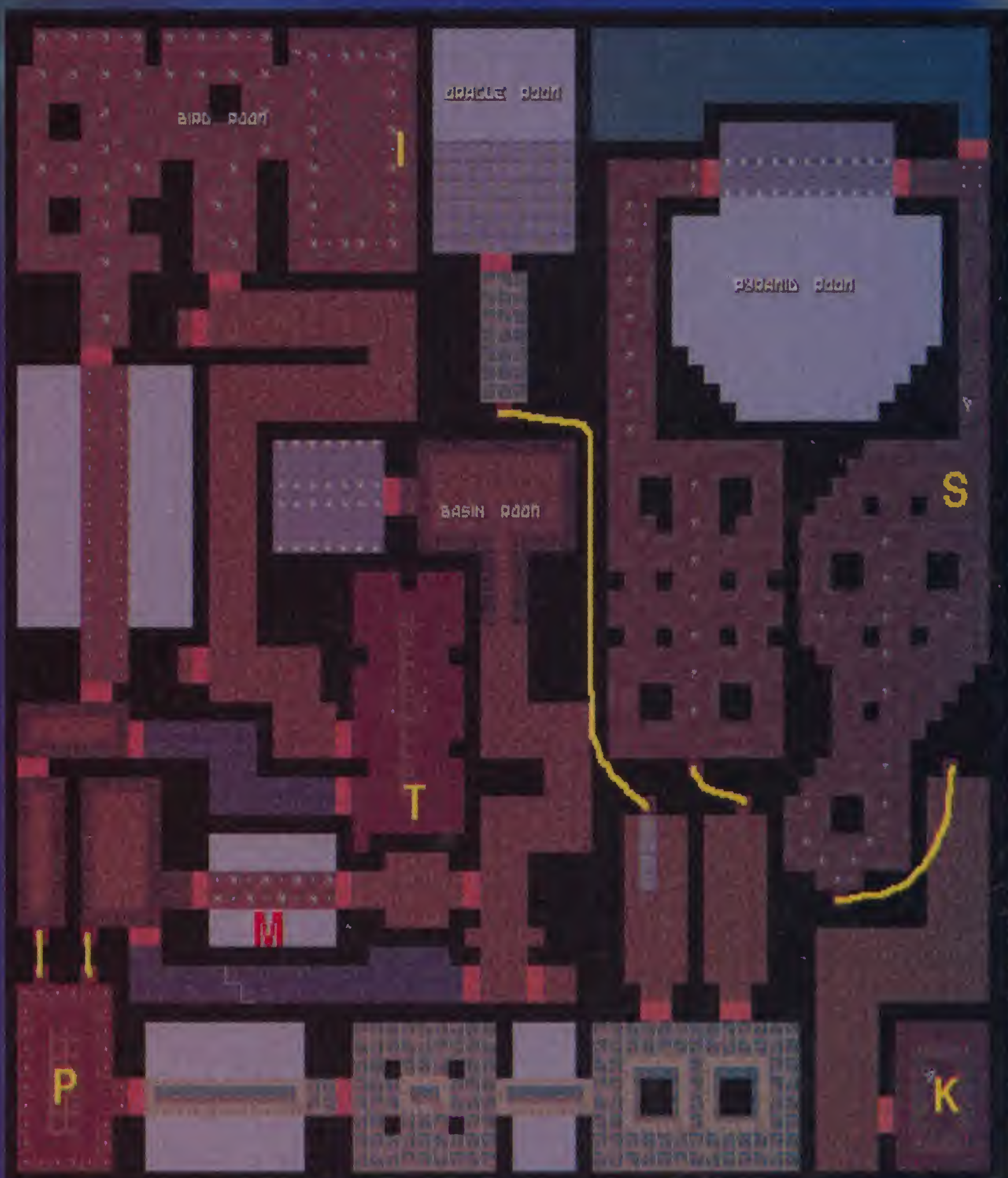
POZIOM 4

BAZA ORBITALNA OBCYCH (UWOLNIENIE PRZEDSTAWICIELA STAROŻYTNEJ RASY "ANCIENTS")
P-K - początek i koniec etapu.
M - aby przejść most, użyj "Field scanner" - trzeba go najpierw znaleźć.
O - tu więziony jest Ageer (zniszcz kable zasilające klatkę), następnie idź za nim.



POZIOM 3

TAJNE DOKUMENTY
P - początek etapu.
K - koniec etapu (dokumenty).
Ś - świder, który uruchomisz specjalnym minerałem o nazwie RISIDIUM.
Używaj pola chroniącego przed radioaktywnością.

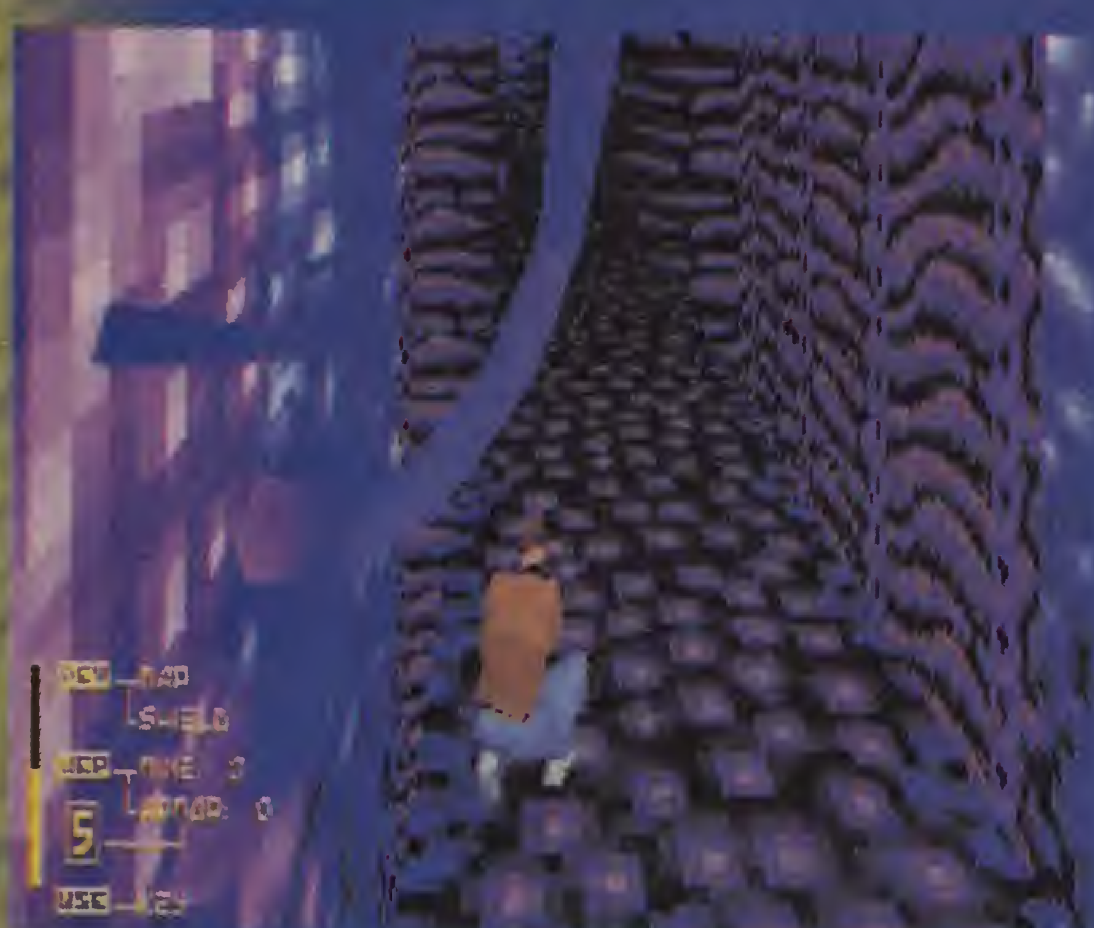


POZIOM 5

ŚWIĄTYNIA ANCIENTS (TRZEBA ZNALEŹĆ PIRAMIDĘ)
P - początek etapu. **K** - koniec etapu. **T** - Musisz ustawić elementy płaskorzeźby tak, aby były zgodne z rysunkiem na ścianie **I**.
I - tajemnicze ptaki, obezwładnij jednego i zanieś go do wyroczni.
M - aby przejść most, użyj "Field scanner".
Włącz system zabezpieczeń w pokoju z basenem i zwab tam golema, gdy zginie, daj oko postaci z basenu. **S** - super Morph - broń jaką masz jest nieskuteczna, jedyne rozwiązanie, to ucieczka.

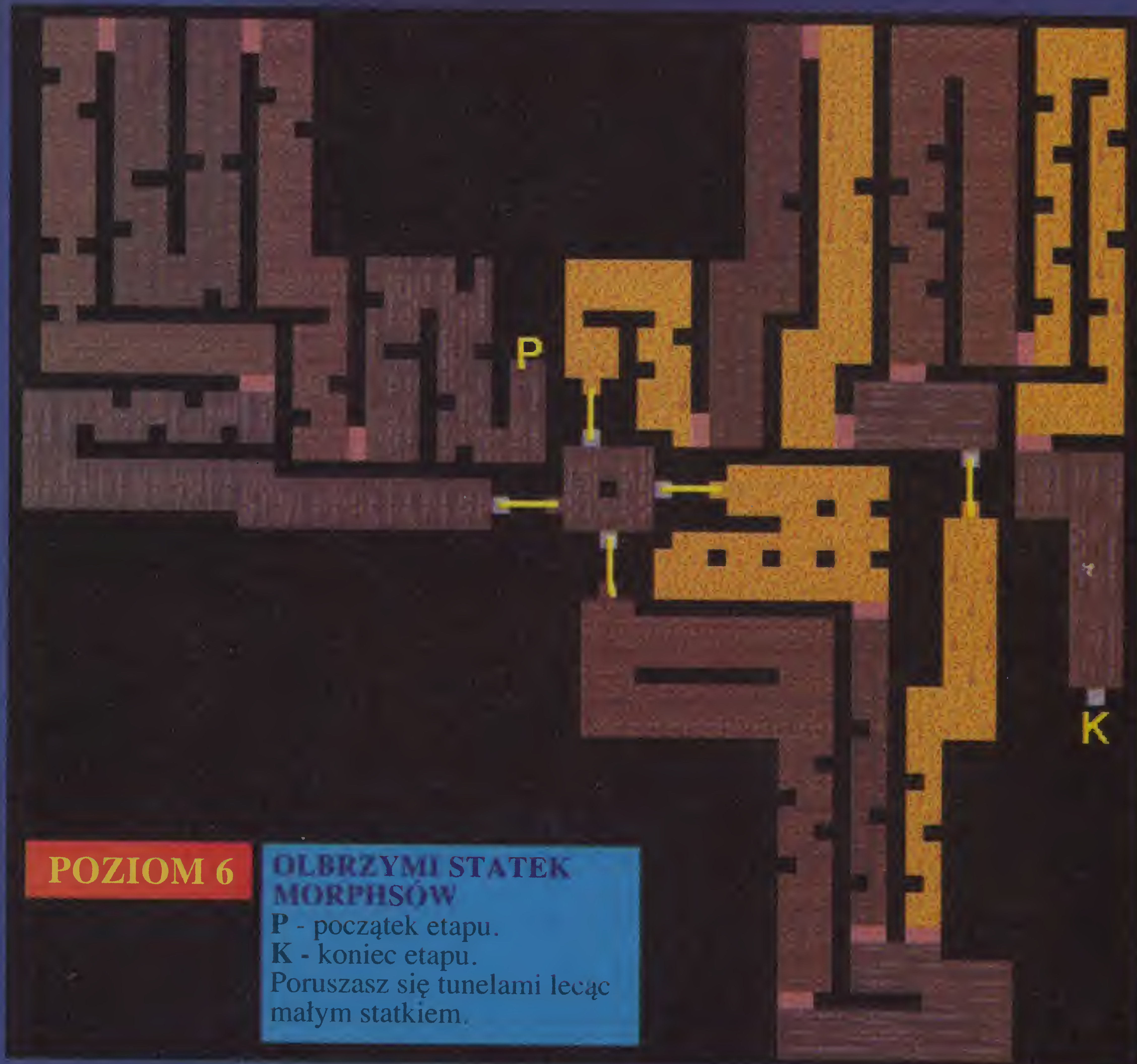








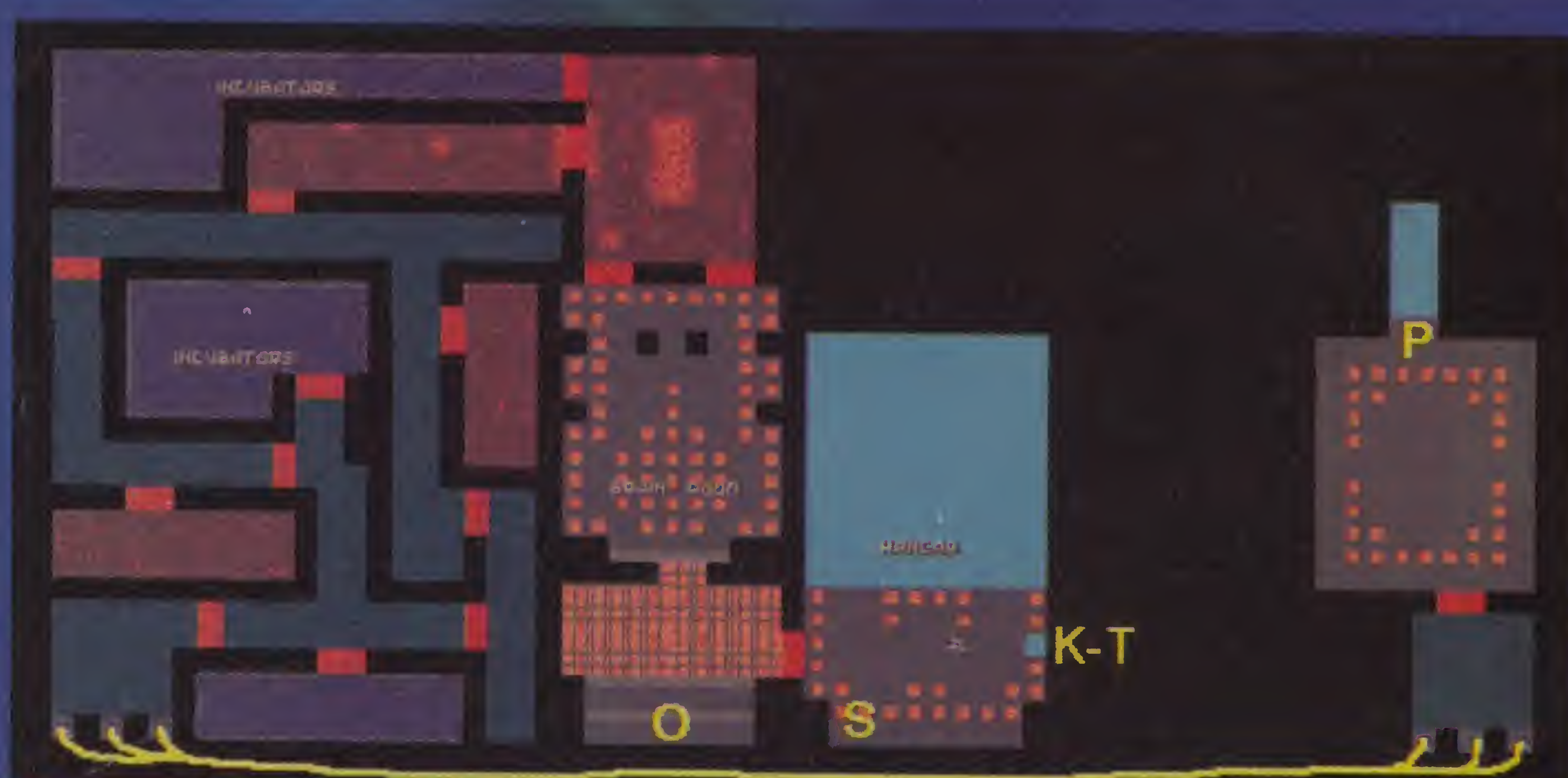




POZIOM 6

OLBRZYMI STATEK MORPHSÓW

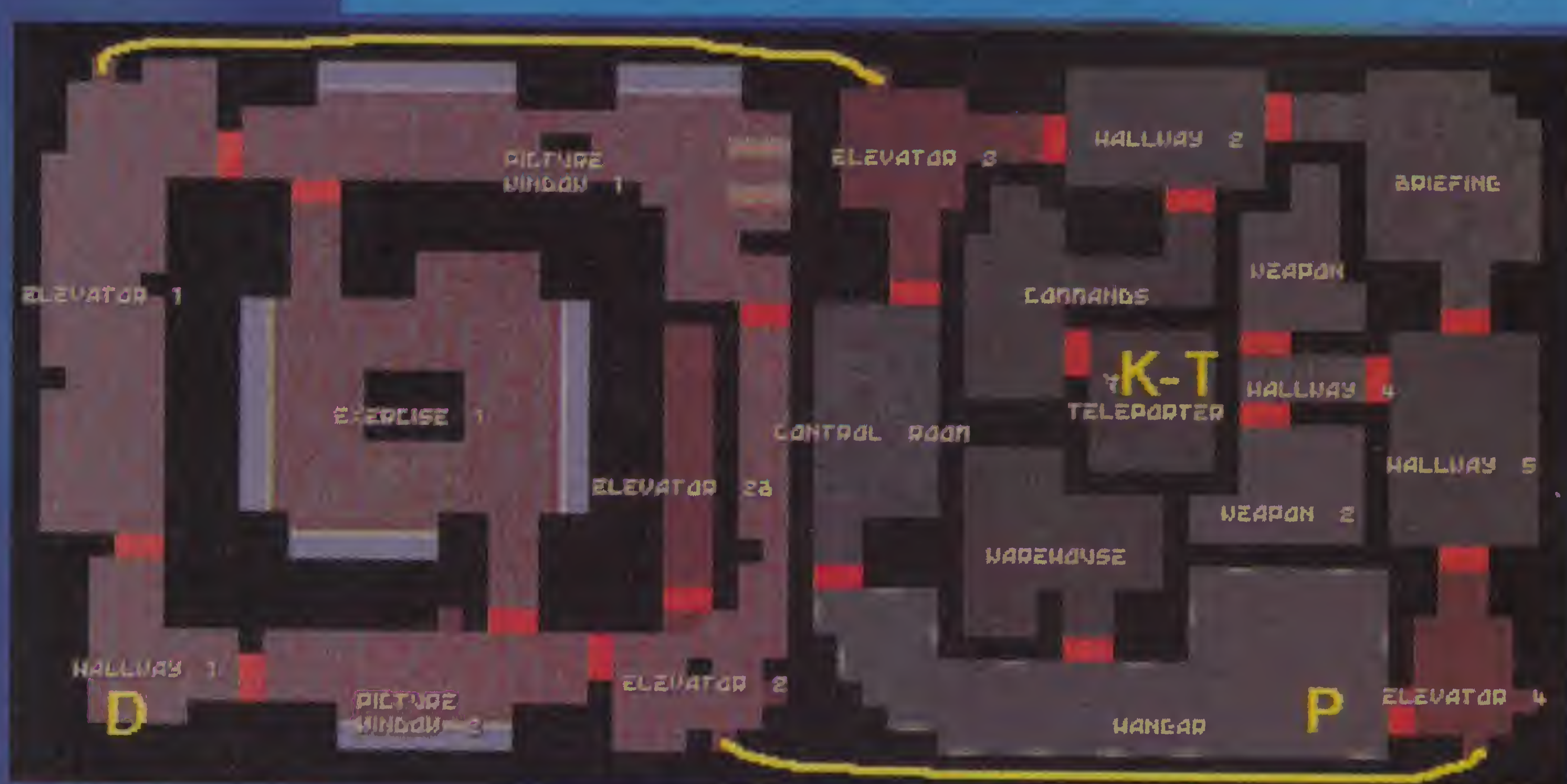
P - początek etapu.
K - koniec etapu.
Poruszasz się tunelami lecąc małym statkiem.



POZIOM 7

POMIESZCZENIA STATKU MORPHSÓW

P - początek etapu.
K-T - koniec etapu (TELEPORTER).
O - spójrz przez okno, a dowiesz się, że byłeś tylko marionetką w rękach morphsów.
S - super Morph.



POZIOM 8

STATEK REBELIANTÓW "SHADOW"

P - początek etapu.
K-T - koniec etapu (TELEPORTER).
D - tu dostaniesz od oficera klucz.



POZIOM 9

NA STATKU "SHADOW"
P - początek etapu.
K-W - koniec etapu (WINDA DO POMIESZCZEŃ REAKTORA).
D - tu otrzymasz klucz do windy.







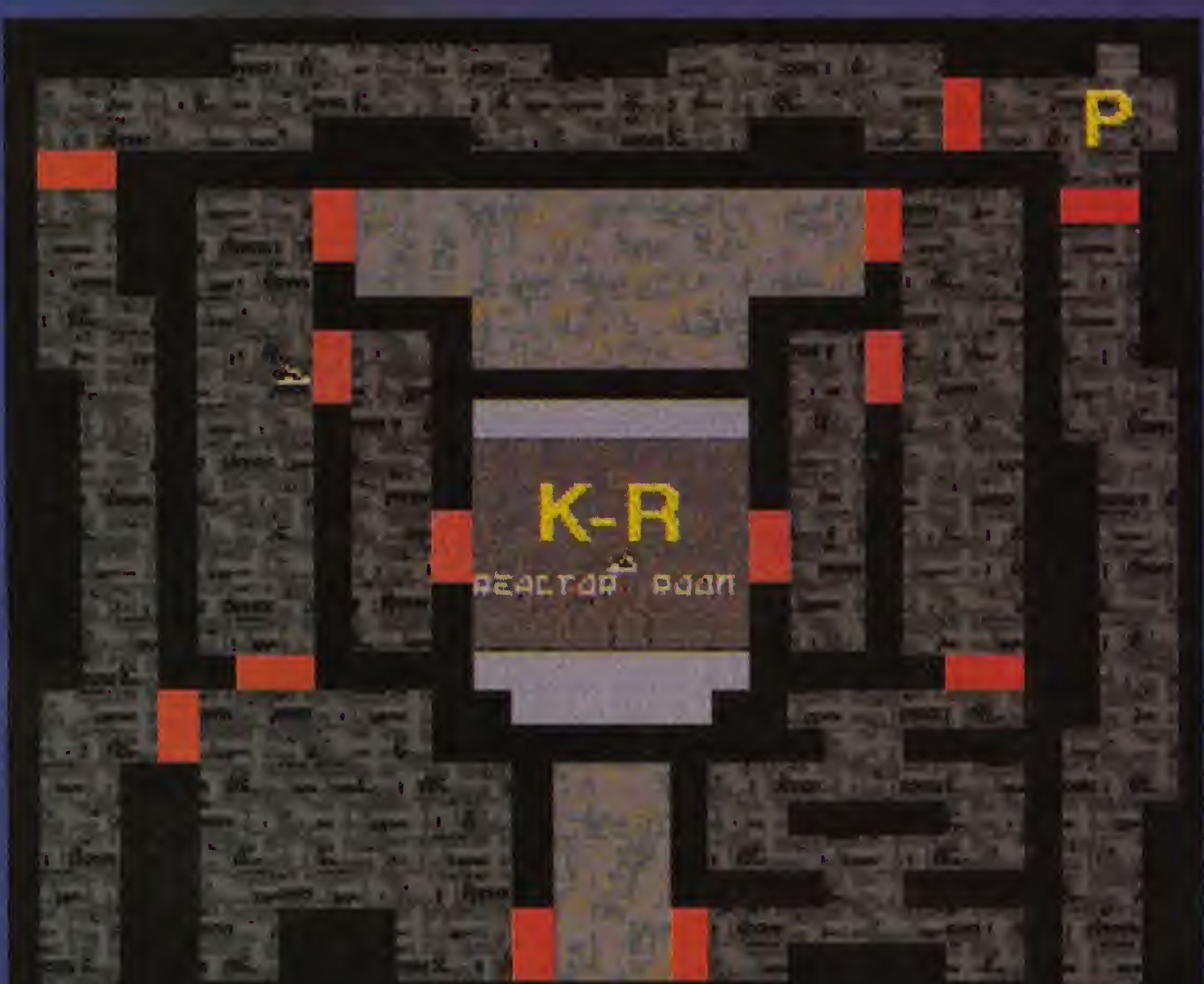
POZIOM 12

LOT TUNELEM
bez mapki

Ucieczka z bazy morphsów.

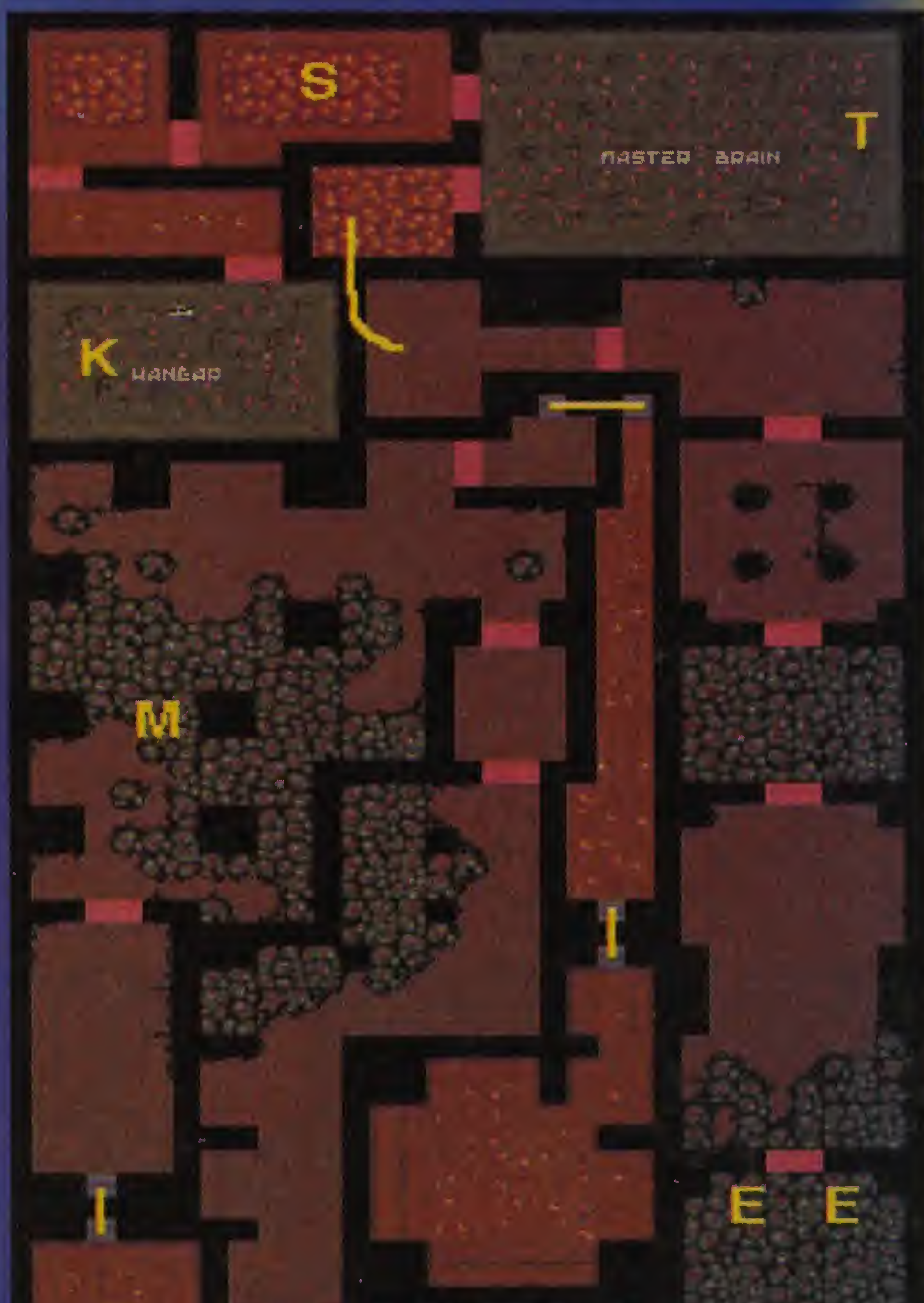






POZIOM 10

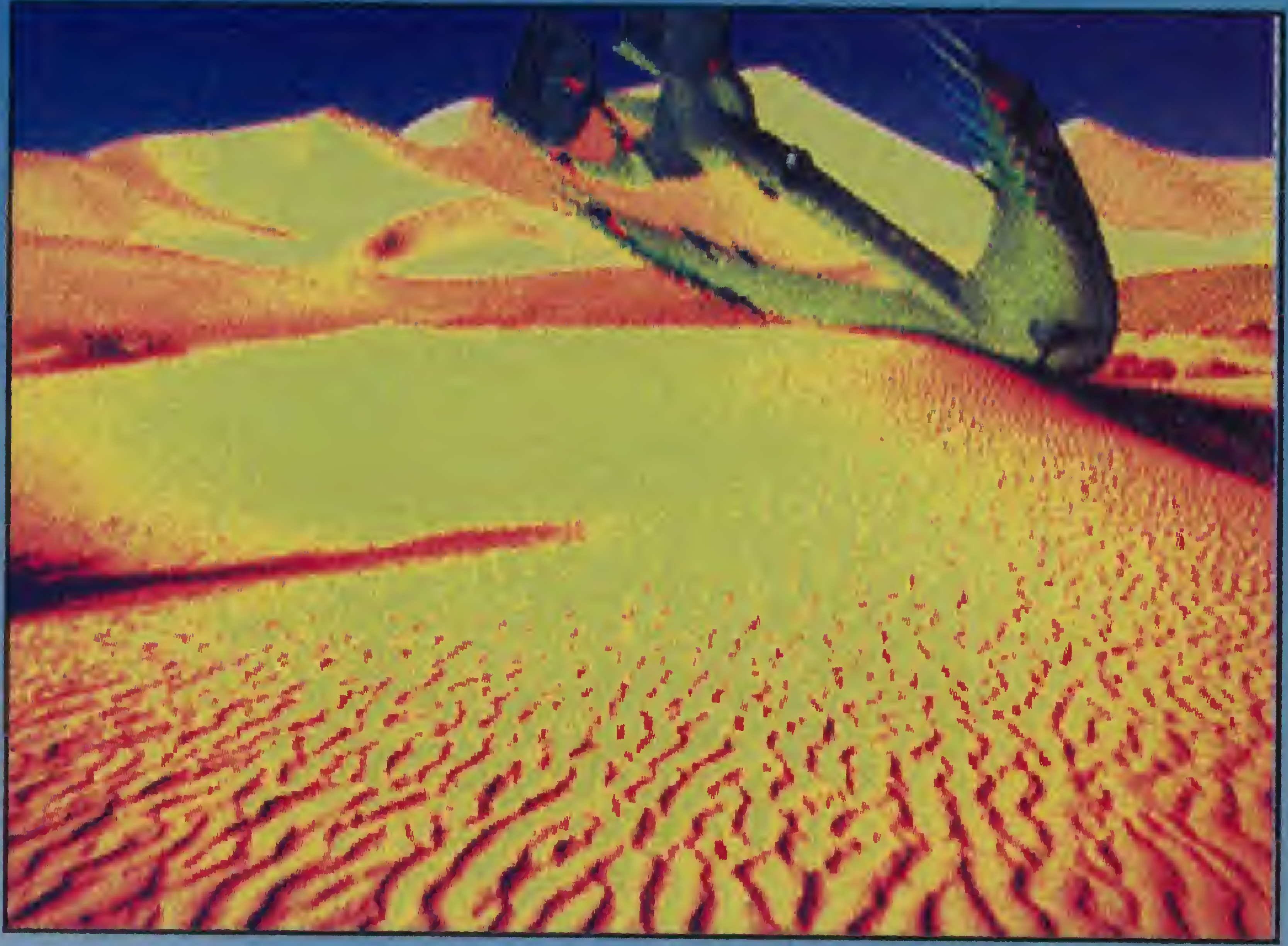
POMIESZCZENIA REAKTORA
P - początek etapu.
K-T - koniec etapu (REAKTOR ATOMOWY)
Musisz unieszkodliwić bombę na reaktorze.



POZIOM 11

BAZA MORPHSÓW
P - początek etapu.
K- koniec etapu (statek kosmiczny).
M- miny, zrób tak by wpadli na nie obcy.
E- zapora energetyczna, musisz mieć 100% energii.
T- teleporter do pokoju Super Mózgu.
S- super Morph





The Last Dynasty

Producent: Coktel Vision

Być może próbowałeś swoich sił w takich grach, jak ***TIE Fighter***, ***X-Wing***, ***Wing Commander 3*** czy ***Cyberia***. Przypominasz sobie, są to programy o tematyce kosmicznej. Prowadzisz w nich walkę z wrogiem chcącym zawładnąć galaktyką. Do dyspozycji masz wszelkiego rodzaju pojazdy międzyplanetarne, za pomocą których starasz się wykluczyć niewygodną konkurencję. Krótko mówiąc, podobna fabuła i oprawa. Nie inaczej jest w przypadku nowego produktu firmy **Coktel Vision**, mianowicie gry **The Last Dynasty**, wydanej na 2 płytach CD-ROM.

The Last Dynasty uruchamiana jest tylko spod Windows, a dzięki plikowi WinG gra chodzi nawet dosyć szybko. Program odpala się już na komputerach 386 z 4 MB RAM, ale producenci polecają 486, oczywiście z napędem CD-ROM. Jeżeli stwierdzisz, że gra chodzi za wolno, to masz możliwość przełączenia stopnia grafiki.

Intro do gry jest bardzo starannie wykonane i odznacza się ładną, digitalizowaną animacją i efektownym dźwiękiem. Osoby władające językiem angielskim mogą sobie posłuchać rozmów prowadzonych pomiędzy bohaterami programu. Obrazy i zdjęcia wykorzystane w intrze wykonano techniką wideo. Mel, tytułowy bohater (to ten przystojniaczek z intra) jest pierworodnym synem ostatniego wolnego władcy pewnej odległej galaktyki. W ramach obrony przed złym agresorem, Ironem, który opanował większą część galaktyki, Mel został przed laty wysłany przez ojca na Ziemię wraz z Dokiem, swoim najlepszym przyjacielem (to ten drugi przystojniaczek). Teraz nadszedł najwyższy czas, by przywołać swoją pociechę, ponieważ Iron zagraża galaktyce. Obaj przyjaciele przybywają do rodzinnego systemu, czego jesteśmy świadkami właśnie dzięki introdukcji.

Między ojcem a synem dochodzi do sprzeczki. Krótko po tym Mel na własną rękę staje do walki z Ironem. W ten sposób gracz zostaje momentalnie wciągnięty w wir akcji. Jeszcze zanim Twój pojazd wyląduje na podbitych planetach, będziesz miał już za sobą pierwsze stoczone walki (tzw. chrzest bojowy). Cała akcja, czyli powietrzne walki i potyczki, stworzona została w trójwymiarowej grafice.



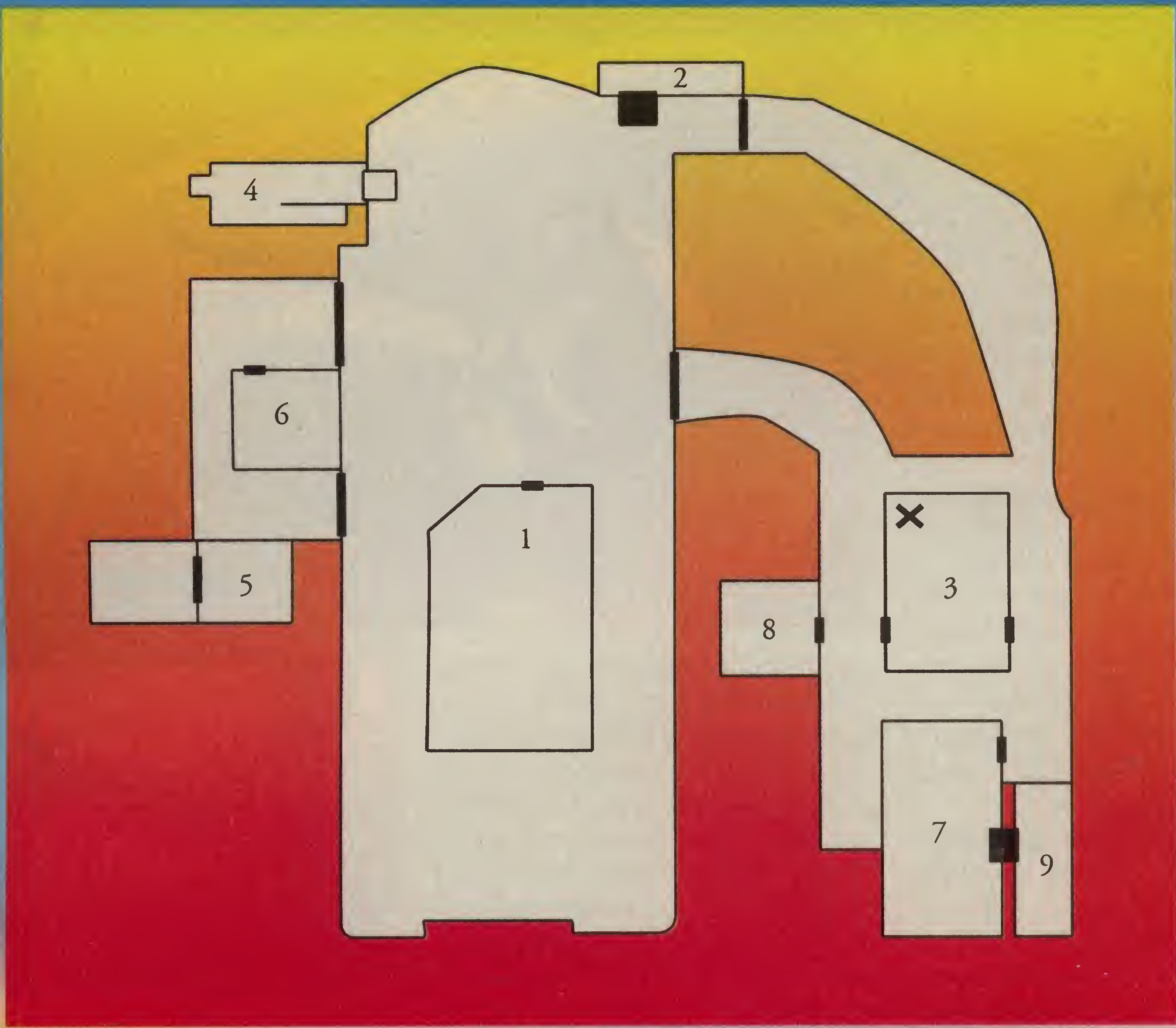
Gra składa się z dwóch części: zręcznościowej i przygodowej, co uważam za interesujące rozwiązanie. Zanim przejdziesz do części, przygodowej musisz stoczyć szereg walk w przestrzeni kosmicznej. Zapewniam, że pierwsze 2, 3 godziny grania to nieustanna akcja. Nie ma tu praktycznie żadnych "spokojnych" wstawek i przerw, jak np. w przypadku ***Wing Commander 3***. Również opisy misji ograniczono do minimum.

Dosyć interesująco wygląda kokpit i nie jest skomplikowany w obsłudze. Dokładnie 9 wskaźników informuje Cię stanie Twojego pojazdu (np. o szybkości, grubości tarczy ochronnej, energii, punktach itd.). Możesz je dowolnie włączać i wyłączać, jak również umieszczać w dowolnym miejscu na ekranie. Decydujesz również o rodzaju wskaźnika. Do dyspozycji masz: belkowe (takie jak w samochodach) i liczbowe ("goła" liczba). Bardzo dobrze rozwiązano problem pomocy dla gracza. Wszystkie elementy obsługi wyjaśnione są za pomocą animowanych sekwencji. Dzięki temu korzystanie z instrukcji gry ogranicza się praktycznie do minimum. W części przygodowej nagrywanie stanu gry jest możliwe w każdym momencie, natomiast w zręcznościowej komputer automatycznie nagrywa stan gry przed każdą bitwą. Niezwykle przydatny okazuje się komputer pokładowy, który za pomocą digitalizowanego dźwięku wydaje różne wskazówki, np: "skręć szybko w lewo!". By uzyskać pełną przejrzystość ekranu można wyłączyć widok kokpitu. Na wydarzenia patrzysz również z boku lub z tyłu. Kartę nawigacyjną możesz dowolnie rozwijać i powiększać. Klikając myszką na dowolny pojazd, uzyskasz najważniejsze informacje (np. dotyczące energii).

Jako dowódca, wydajesz rozkazy swoim pilotom. Dotyczą one ataku na jakiegoś konkretnego przeciwnika, ochrony statku kosmicznego lub wezwnia pomocy sygnałem SOS. Bombowo przedstawiono walki, wzbogacone dodatkowo w module 3D o wystrzały, wybuchy i eksplozje. Mankamentem jest zbyt mała ilość rodzajów pojazdów kosmicznych występujących w grze. Pełna liczba zamyka się w 12 wrogich i 4 własnych. Także uzbrojenie jest elementem, który rozczarowuje jeżeli chodzi o **The Last Dynasty**. Ogranicza się one do jednego laseru, kilku min i dwóch rodzajów rakiet. Poza tym nie dano satysfakcji samodzielnego uzbrajania pojazdu, odbywa się to automatycznie, a szkoda! Przyznasz chyba, że niektóre gry platformowe oferowały większy arsenał.

Obok zdolności strzeleckich wymagane jest od gracza myślenie taktyczne, chociaż głównym zadaniem jest oczywiście walka (nierzadko z ponad 20 przeciwnikami na raz).

Po wyzwoleniu większości planet ze swojej mapy galaktycznej przystępujesz do części

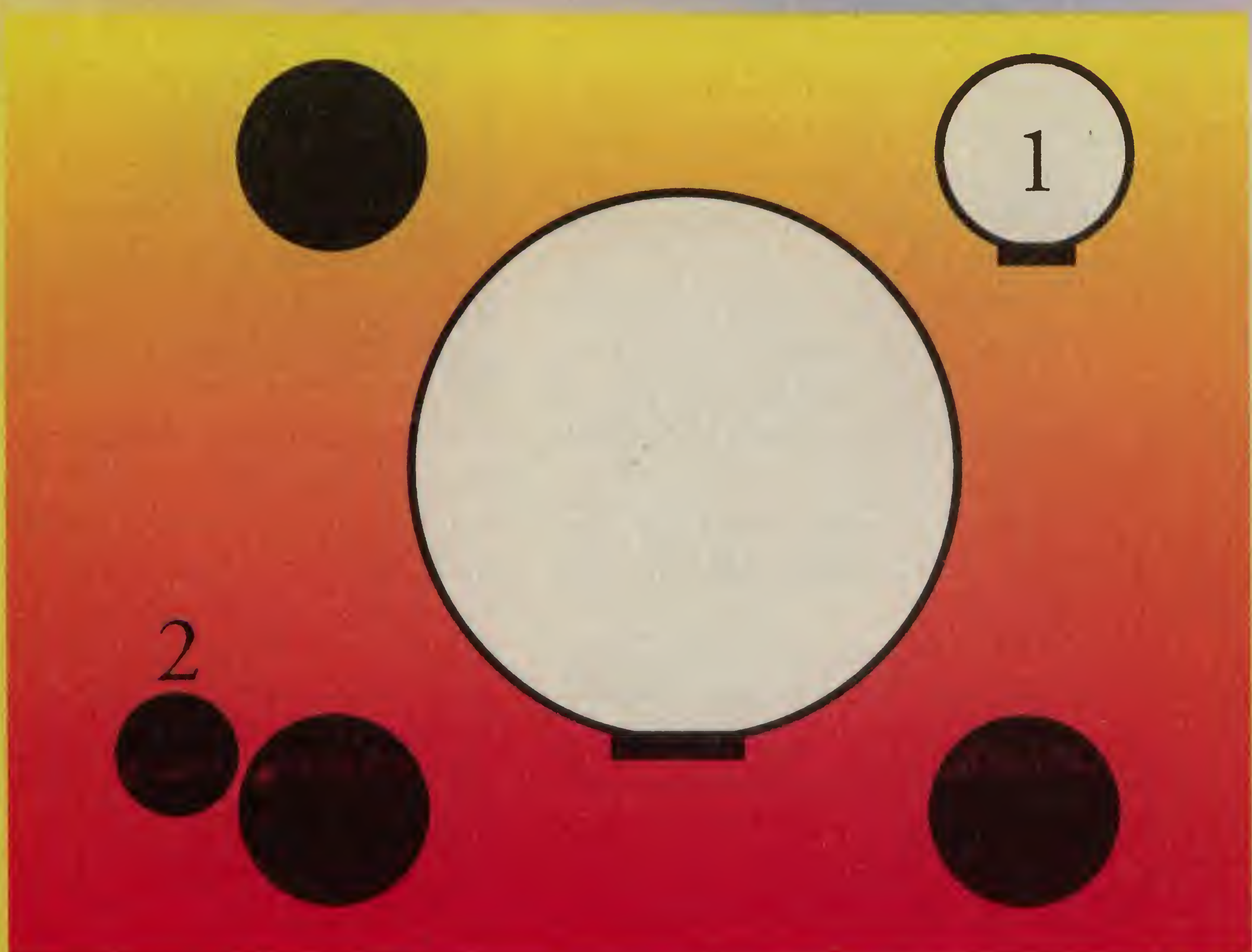


OPISY MAPEK

A. Poziom 1
1. Słup z dojściem do poziomu 2
2. Rura transportowa z miejscem lądowania

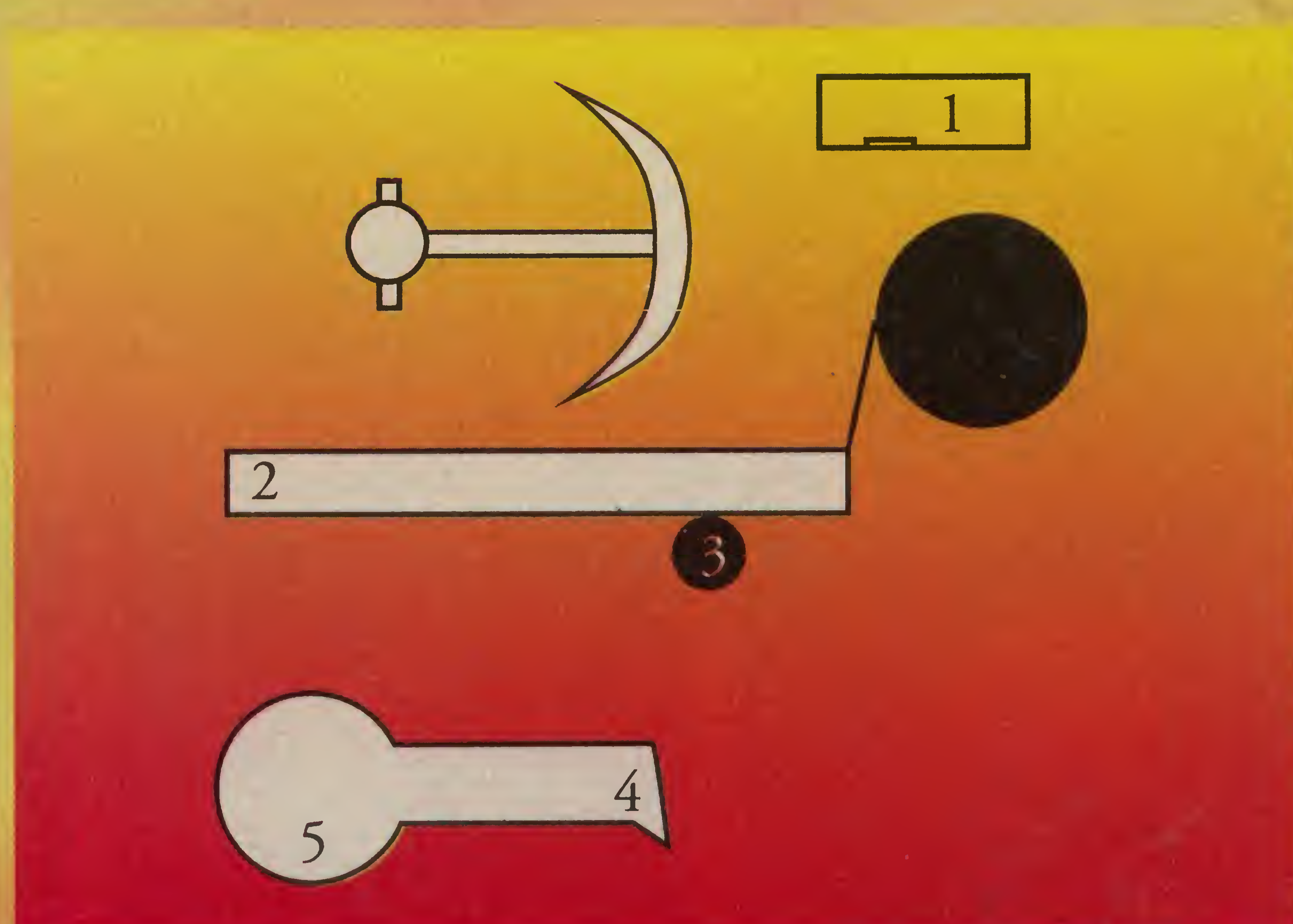
B. Poziom 2
1. Hangar kontrolny
2. Przycisk sterowniczy windy
3. Rura transportowa na poziom 1
4. Miejsce znalezienia trójnogu
5. Miejsce przeciwwagi windy

C. Poziom 3
1. Pomieszczenie komandora
2. Laboratorium
3. Magazyn z windą
4. Centrala
5. Hala napracza
6. Bar
7. Poczekalnia
8. Sypialnia
9. Pomieszczenie komputerowe









przygodowej. Lądujesz w olbrzymiej bazie kosmicznej. Do przejścia masz 3 poziomy. Twoje otoczenie przedstawione jest w renderowanej grafice. "Badasz" je za pomocą myszki. Strzałki informują gracza o możliwych kierunkach wyjścia. Przedmioty nadające się do zabrania lub "użycia" przedstawione będą tekstem po najechaniu na nie strzałką myszki. Zebrane przedmioty lądują w inwentarzu, który otwierasz prawym przyciskiem myszy. Przejście ze statku na statek ukazane jest za pomocą płynnej animacji. Zagadka gry polega na łączeniu ze sobą różnych przedmiotów. Inna sprawa, że nie raz będziesz musiał ostrzelać straż lub uciec, gdyż statek, na którym się znajdujesz, za 5 minut wyleci w powietrze.

Większość połączeń i kombinacji przedstawiona jest logicznie, ale większość gracz będzie musiał rozwiązać metodą prób i błędów. Przykładowo to, że pojazd posiada dziurę w podłodze zauważa się najczęściej, gdy jest już za późno, mianowicie w momencie, gdy w nią wpadasz i giniesz. Dlatego radzę często nagrywać stan gry! Jeżeli w jakimś momencie rozgrywki będziesz potrzebował urozmaicenia, to w każdej chwili możesz powrócić do części zręcznościowej programu i odwrotnie. Zamiast zakończenia, chciałbym podzielić się kilkoma wskazówkami, dotyczącymi ukończenia gry (oczywiście, części przygodowej!).

Po wylądowaniu na stacji przejdź przez rurę transportową do poziomu 1. Następnie udaj się do słupa (1) i wyjmij z szuflady biurka bransoletę. Z miejsca wylądowania idź do hangaru kontrolnego (1) i przeszukaj fotel, na którym znajdziesz kartę magnetyczną. Włóż ją do prawego urządzenia odczytującego karty, bransoletę natomiast do odpowiedniego przyrządu. Użyj klawiatury, by dotrzeć do poziomu 3.

Jadąc windą, lądujesz w pomieszczeniu komandora (1). Tuż za drzwiami z lewej strony za przeszkodą stoi szafa, znajdziesz w niej drążek. Twojej uwadze nie powinny ujść również bezpieczniki. Z prawej strony znajduje się inna szafa, a w niej drążek do uaktywniania blokad drzwi. Oczywiście, zabierz go do inwentarza.

Następnie udaj się do baru (6). Po dokładnym zbadaniu lustra znajdziesz odłamki szkła. Powinna Cię również zainteresować butelka, którą napełnij wodą.

W hali naprawczej (5) włóż butelkę sprayu oraz kabel. W sąsiadującym pomieszczeniu połącz kabel ze środkową dolną częścią sterownika. Wyjdź i rzuć butelką w robota, który próbuje usunąć kabel. Następnie otwórz szufladę biurka i zabierz śrubokręt.

Udaj się do laboratorium (2) i sprawdź papiery leżące na biurku. Odłamki szkła umieść na gzymsie. Teraz otwórz obudowę lasera, włóż bezpiecznik i naciśnij włącznik. Znajdujący się obok regał zostanie automatycznie otwarty za pomocą elektronicznego klucza, a Ty możesz zabrać szklany pojemnik.

Wróć do robota i użyj spray'u ze znajdującą się tam z lewej i prawej strony szafką.

Biegnij do drugiej części laboratorium i w pomieszczeniu wytwarzającym powietrze znajdź uszczelkę, która ukryta jest za sofą w jednej z wnęk. Następnie przejdź przez drugie drzwi pomieszczenia wytwarzającego powietrze do magazynu. Przy krzyżu zabierz tłok ciśnieniowy i użyj śrubokrętu przy kracie znajdującej się przed drzwiami z prawej strony.

Opuść pomieszczenie i z sypialni weź ubranie astronau-ty. Połącz uszczelkę z ubraniem i udaj się do poczekalni (7). Tam połącz puszkę gazu z pokrywą akwarium, ubrawszy się wcześniej w znaleziony strój.

W pomieszczeniu komputerowym (9) zabierz z biurka kartę. Włóż ją w drugiej części laboratorium w odpowiednią szczelinę, a kartę magnetyczną w drugą szczelinę.

Teraz możesz się udać do stacji przetwarzania danych mieszczącej się w centrum dowo-dzenia. Nowe dane z karty ma-netycznej przekaż do bransoletki. Wracasz do słupa (1) na poziomie 1 i połącz wciągarkę z szafą. Na poziomie 2 zabierasz znajdujący się tam trójnóg i użyj go z wciągarką.

Windą jedziesz na poziom 3. Wstawiasz teraz już



trójnogą wciągarkę do windy i łączysz ją z elementem sterującym windy. Następnie uaktywniasz zegar znajdujący się na tłoku ciśnieniowym. Teraz biegnij przez laboratorium do magazynu i włącz sterownik. Stań na platformie, a zostaniesz przetransportowany do miejsca lądowania, czyli początku.

Przez poziom 1 udaj się do poziomu 2. Ustaw się na przeciwwadze windy. Uruchomiwszy wcześniej tłokiem ciśnieniowym urządzenie sterownicze windy, obróć się dwa razy w lewo, wejdź do windy i pojedź do góry.

Na górze otwórz receptor energii, nie czekając długo na efekty. Odwróć się i ruszaj do przodu. Na tym kończy się Twoja misja!

A oto wskazówki dotyczące walki, czyli części zręcznościowej:

Po rozpoczęciu walki naciśnij natychmiast klawisz "F8". Na ekranie ukaże się mapa, dzięki której zorientujesz się o sile i wielu ciekawych rzeczach na temat swojego przeciwnika. Jeżeli będziesz mógł, uaktywnij klawisz "S.O.S". Okaże się to bardzo pomocne. Gdy atakuje Cię większa ilość przeciwników, odpal rakiety nuklearne, jeżeli je masz (efekt murowany!). W walce z bliska lepszą alternatywą są normalne rakiety. Na statkach "EAGLE", "ALBATROS" i "WARHEAD" lepiej stosować laser (w celach oszczędnościowych). W walce z wielkimi transporterami używaj rakiet z dalszej odległości, gdyż





w starciu z bliska nie masz szans na wygraną! Jeżeli Twoja tarcza ochronna będzie miała mniej niż 100 punktów, włącz turbo i spadaj z pola bitwy. Musisz zaczekać teraz aż się znowu naładuje. Gdy Twój pojazd "matka" poniesie duże straty, wycofaj się w bezpieczne miejsce i prowadź walkę innymi statkami.

Życzę powodzenia!

Daniel Lisiński

The Last Dynasty

8 8 7

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

386, 4 MB RAM
CD ROM
Win

Dystrybutor
IPS Computer Grup

Sklep ŚGK









Jungle Strike

rozwiązanie cz. 1

Producent: Gremlin Interactive



Co tu dużo mówić. Gra wyszła dawno temu i pewnie wszyscy maniacy destrukcji dawno już zdążyli obejrzeć końcową sekwencję. Pozostali, tzn. ci, którzy owszem, próbowali co nieco zdziałać, ale nie za bardzo im szło, dali sobie pewnie spokój. Dla nich właśnie przeznaczony jest ten zestaw taktycznych wskazówek. Kto chce, niech czyta.

Kampania I - Washington DC

Misja 1. Ochrona pomników:
Najlepszą taktyką w tej misji jest ciągłe krążenie dookoła chronionego celu, tak aby nie dać się wziąć na cel. Najlepiej zacząć od budynku na północ od punktu startowego i tam, w lewej jednostce, znaleźć opancerzenie. Liczy się przede wszystkim czas.

Misja 2. Dowództwo terrorystów:
Żołnierzy najlepiej niszczy się przy użyciu działka. Wystarczy wziąć ich na cel. Inaczej ma się sprawa z działkami. Te najlepiej trafić jedną lub dwoma Hydrami. Aby ukończyć misję wystarczy zniszczyć tylko trzy budynki, ale jeżeli jesteś dobry, to zniszcz też czwarty dla uzyskania bonusu.

Misja 3. Samochody pułapki:
To najtrudniejsza misja, gdyż musisz przeszkodzić samochodom kombi w dotarciu do celu. Jeżeli choć jeden z nich przetrwa, przegrywasz. Każdy z nich strzela także w Twoim kierunku, więc nie żałuj rakiet. Na początku na pewno sobie nie poradzisz, ale cierpliwości.

Misja 4. Agent Akbar:
Zbliż się do budynku i zastrzel z działka wszystkich żołnierzy. Gdy to zrobisz, rozwal wejście i przechwyć uciekającego agenta. Nie niszcz samochodów policji, bo za to odejmą Ci punkty.

Misja 5. Konwój:
To bardzo długa misja, więc zanim wyruszysz, załaduj się do pełna wszelką amunicją. Limuzyna prezydenta będzie jechała z lewego dolnego kąta mapy. Na jej drodze czają się terroryści wyposażeni w bazooki, więc jak najszybciej zbliż się do limuzyny i leć bezpośrednio przed nią, niszcząc wszystko, co się rusza.

Misja 6. Snajper:
Uważaj na prezydenta, gdy będzie mijał budynki. Z jednego z nich wychyli się snajper usiłujący go zabić. Załatw go, a następnie wróć do patrolowania.

Kampania II - Atak podwodny
Hasło: RXSD9XWNCD9

Misja 1. Płetwonurkowie:
Płetwonurkowie są uwięzieni na małej wysepce na wschód od startu. Poleć tam i zabierz ich. Zniszcz wszystkich wrogów po drodze i zabierz płetwonurków do ich śmigłowca czekającego na południu. Pomogą Ci oni wyłączyć zaporę elektryczną.

Misja 2. Zapora elektryczna:
Zastrzel trzech strażników dookoła poduszkowca i wróć po nurków. Następnie wróć do poduszkowca i zastrzel ostatniego ze strażników. Wtedy wysadź na niego nurków i przejmij nad nim kontrolę.

Misja 3. Pluton:
Trudna misja wymagająca uważnego śledzenia małych przemytniczych łódek. Najlepiej atakować je od tyłu i rozwalać Hydrą. Potem zbieraj pluton, którego nie wolno Ci zniszczyć. Uważaj na pancerz; pamiętaj, że zawsze możesz go odnowić. Zbierz cały pluton pozostawiony przez łodzie i nie przejmuj się zbytnio ciężarówkami na plaży. Nie musisz ich niszczyć.





Misja 4. Pilot F-15:
Rozwal działko opancerzone i obsługującego je gościa. Potem weź tonącego pilota i rozwal F-15. To wystarczy.

Misja 5. Łodzie podwodne:
Zniszcz trzy łodzie podwodne, podkładając miny. Nie kręć się dookoła nich zbyt długo, gdyż wyposażone są w świetne działka i na pewno Cię zestrzelą. Wykończ je Hydrami, gdy będą uszkodzone, a potem wróć do poduszkowca i wyląduj.

Kampania III - Poligon
Hasło: 9NC3WVTLHJK

Misja 1. Obóz:
Poleć na południe i rozwal samochód, w którym znajdziesz przyśpieszacz. Potem zniszcz Hydrami wieżyczki z działkami, a następnie działkiem namioty. Zbieraj wszystko, co znajdziesz.

Misja 2. Lądowisko:
Zabierz małego człowieczka ze sobą i poleć z nim na lądowisko oznaczone na mapie. Zniszcz znajdującą się w pobliżu wieżyczkę.

Misja 3. Ruchomy radar 1:
Przy pomocy działka zniszcz najpierw radar. Rakiety zachowaj na czołgi, które na tym poziomie są bardzo trudne do zniszczenia.

Misja 4. Expert:
Na tym poziomie jest mnóstwo ludzi, a właściwie budynków, które ich zawierają. Z nich wszystkich ważny jest tylko jeden, ten, w którym ukryty jest ekspert do spraw łączności. Znajdziesz ten budynek na mapie. Uratuj eksperta i zabierz go na lądowisko obok słupów telegraficznych, samych słupów jednak nie niszcz. Potem możesz dla zabawy zniszczyć czołg w północno-zachodniej części mapy.

Misja 5. Baza czołgów:
Zostaw wszystkich żołnierzy przy lądowisku i poleć do bazy, aby się naładować. Dookoła bazy poruszające się czołgi będą Cię atakować, więc kołuj cały czas, by uniknąć trafienia.

Misja 6. Ruchomy radar 2:
Rozwiązanie takie same, jak w misji 3.

Misja 7. Dowództwo poligonu:
Rozwal wszystkie trzy budynki i wyłapując wszystkich uciekających żołnierzy, zdobądź kody.

Kampania IV - Nocne uderzenie
Hasło: X7S6HJD3VLR

Jeżeli ukończysz najpierw misję 7, to złapany dowódca poda Ci lokację zbiorników z paliwem i amunicją.

Misja 1. Wieże obserwacyjne:
Zniszcz po kolei wszystkie wieże, zwracając uwagę na ich

otoczenie w błyskach wybuchów. Wieże stoją na planie okręgu, więc ich zniszczenie jest drobnostką.

Misja 2. Zielony beret:
Zabierz zielonego bereta z miejsca oznaczonego na mapie i zawieź go do na północ na oznaczone lądowisko. Rozwal stojący tam pojazd i wysadź żołnierza.

Misja 3. Lądowiska:
Najpierw zniszcz helikoptery, które są już w powietrzu. Najlepiej poślij każdemu Hellfire'a i cofnij się, gdyż wrogie śmigłowce będą poruszały się w Twoją stronę. Potem rozwal z działka lądowiska i zbierz odkryte towary.

Misja 4. Naukowcy:
Zastrzel strażników dookoła cel, a potem popraw rakietą, aby je otworzyć. Rozwal z działka wszystkich żołnierzy, którzy się pojawią, a potem zabierz naukowców.

Misja 5. Jeńcy:
Tak jak poprzednio. Pamiętaj, że za jednym zamachem możesz przenieść tylko 6 ludzi.

Misja 6. Fabryka broni:
Zaatakuj fabrykę od północ. Jest tam mnóstwo budynków do zniszczenia i samolotów, które są wyposażane. Zniszcz wszystko, co się rusza i zbierz wszystko, co się da, w tym dodatkowe życie.

Misja 7. Dowódca:
Złap dowódcę, to zdradzi Ci, gdzie ukryte są paliwo i amunicja.

Kampania V - San Puloso City
Hasło: V6GYRSMPY9C

Misja 1. Ratunek:
Ostrożnie zużywaj amunicję i paliwo na tym poziomie. Jest tu do uratowania aż 21 zakładników, pamiętaj więc, że tylko 6 mieści się do helikoptera. Niszcz wroga na zewnątrz bazy UN. Wystarczy uratować tylko 18, aby przejść dalej.

Misja 2. Fabryka narkotyków:
Niszcz budynki przy pomocy działka, gdyż w ich wnętrzu są niewinni ludzie, których możesz uratować za dodatkowe punkty. Przechwyć wszystkie narkotyki.

Misja 3. Kontratak:
Tu znów musisz zniszczyć działkiem budynki i zabrać każdego, kto z nich ucieknie. Niszcz wszystko, co do Ciebie strzela.

Misja 4. Elektrownia:
Wszystko jest bardzo proste. Podleć od północy i rozwal działkiem wszystkie słupy. Potem rozwal budynek i zbierz wszystki bonusy.

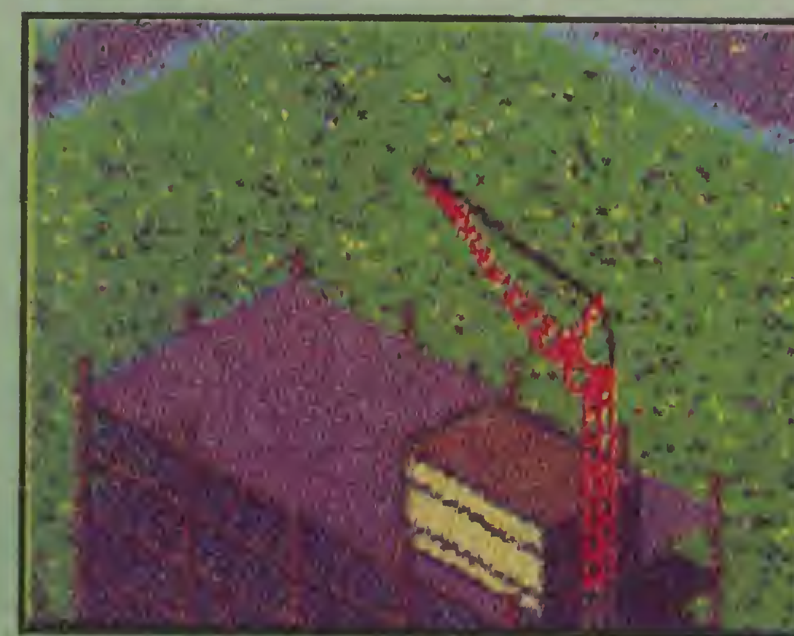
Misja 5. Samochody pancerne:
Najpierw zniszcz laboratoria, które były kryjówką wroga. Potem leć na południe i rozpocznij atak. Zniszcz samochody, które zaczną się poruszać. Najlepiej zostawić na ich drodze miny. Wystarczy zniszczyć cztery.

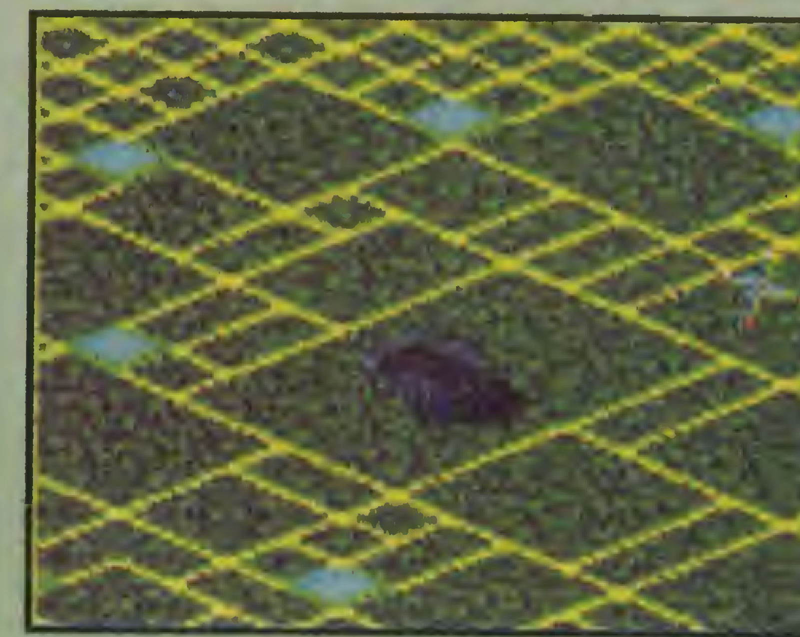
Misja 6. Detonatory:
Powoli podejdź do detonatorów pozostawionych przez samochody, zbierz je i wróć do śmigłowca.

Misja 7. C4:
Użyj rakiet dla zniszczenia oddziałów chroniących budynek, potem z działka rozwal sam budynek i zbierz C4. Później uciekaj, gdzie pieprz rośnie.





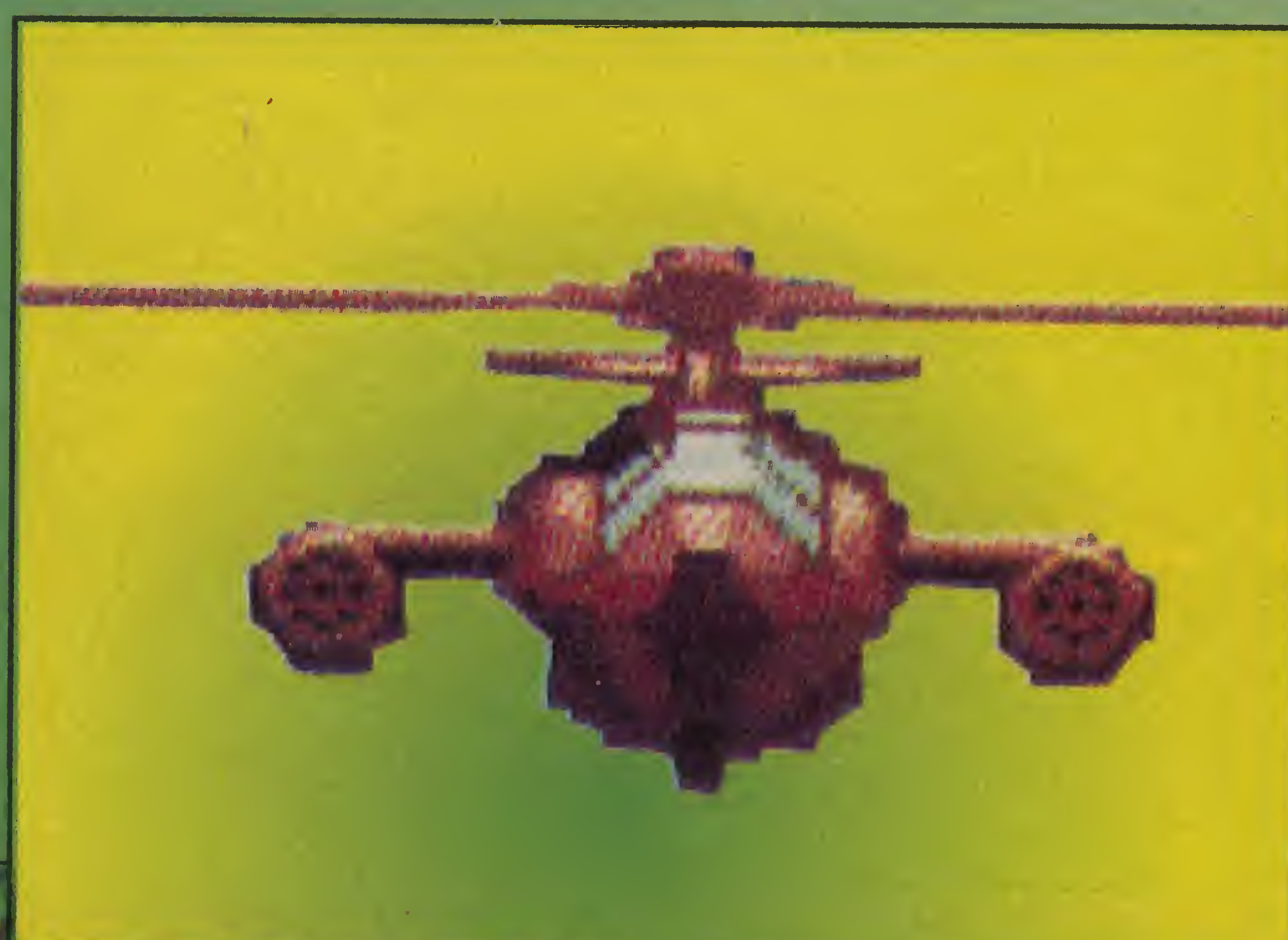




Misja 8. Baza narkotykowych bossów:
Podleć do budynku oznaczonego na mapie. Zniszcz wszystkie instalacje w jego otoczeniu i wysadź drugiego pilota. Ten wejdzie do środka i założy ładunki wybuchowe. W tym czasie Ty musisz go osłaniać. Gdy wyjdzie, zabierz go, poczekaj na wybuch i wracaj do domu.

Kampania VI - Śnieżne fortece
Hasło: W7SMZBXW6ZD

Odkryj lądowisko na zachodzie mapy, niszcząc stojące tam





iglo i otaczające je chatki. Zabierz tyle dóbr, ile się da.

Misja 1. Dziki Bill:
Pokręć się dookoła obozu jenieckiego, niszcząc systematycznie jego obwarowania. Zabierz pięciu jeńców i odwieź do bazy. Potem wróć i weź resztę, aby otrzymać więcej pancerza. Obok dwóch wież w środku obozu znajdziesz małą chatkę. Jest w niej Bill. Rozwal i wieże, i chatkę, a potem zabierz Billa i opancerzenie.

Misja 2. Radary:
Widzisz radar na ciężarówce na północy? Rozwal go, a znajdziesz dodatkowe opancerzenie. Zniszczenie stanowisk radarowych jest bardzo łatwe, trzeba tylko uważać na dobrze celujące czołgi.

Misja 3. Wyrzutnie rakiet:
Jeśli zniszczyłeś radary, wyrzutnie są ślepe. Niszcz je po kolei przy pomocy działka, pozostawiając rakiety na czołgi.

Misja 4. Sowiecki generał:
Rozwal wieżę i czołg, a potem budynek i łap generała.

Misja 5. Wyrzutnie:
Łatwizna. Zniszcz całe otoczenie przy pomocy rakiet, a następnie z działka samą wyrzutnię. Uważaj na ogromne ilości wrogich oddziałów.

Misja 6. Linie wysokiego napięcia:
Zniszcz radar na północny zachód od elektrowni. Zniszcz słupy i elektrownię. W jej budynku jest opancerzenie, a w małej chatce na północnym wschodzie dodatkowe życie.

Misja 7. Forteca:
Najpierw pozbądź się helikopterów. Potem rozwal fortecę i obrońców, używając wszystkich dostępnych środków. Jeżeli zdołasz zniszczyć od razu głowice bojowe, zaliczysz od razu misję 8.

Misja 8. Głowice:
Patrz wyżej.

M.M.



PIRATES (SUPLEMENT)

Producent: MicroProse



W numerze 7/95 opisywałem grę **Pirates**. Prosiłem wtedy Czytelników o podzielenie się swoimi doświadczeniami i refleksjami. Najciekawszy list, moim zdaniem, napisał Krzysztof Werner z Wałbrzycha, który chciałbym tu przytoczyć.

"Pierwszą sprawą, jaką chciałbym poruszyć, jest lista statków. Dane, które zostały podane w opisie są niedokładne. Tak więc Galleon ma ładowność nie 140, lecz 160 ton, a maksymalna liczba załogi wynosi 288 ludzi. Merchantman natomiast może zabrać na pokład 192 ludzi, a nie 198. Kolejną sprawą, jaką pominął autor opisu, jest DIVIDE PARTY. Pojawia się ona po naciśnięciu FIRE na pełnym morzu, gdy mamy przynajmniej dwa statki. Służy ona do zakotwiczenia części statków i odłączenia ich od wyprawy. Można dzięki niej robić wspaniałe przekręty. Dzięki niej można uszczęśliwić swoich marynarzy. Wyjaśnię to na przykładzie. Mamy kilka dużych statków (np. dwa Galleony, Frigatę) i jeden mały (np. Sloop). Posiadamy też dużą ilość złota, a załoga (ok. 140 osób) zaczyna się buntować. Wpływamy wtedy do portu, całą ładownię zapełniamy kupionymi towarami i wypływamy w morze. Następnie za pomocą opcji DIVIDE PARTY odłączamy wszystkie wielkie statki od wyprawy (zostaną zaznaczone "ptaszkiem") i przenosimy na nie cały towar, jedzenie i działa. Potem Sloopem płyniemy do miasta i rozdzielamy łupy reszcie załogi. Po kilku miesiącach organizujemy nową wyprawę (nowa załoga jest szczęśliwa) i zabieramy zakotwiczone wcześniej statki wraz z całym ładunkiem. Ponownie przybijamy do brzegu i sprzedajemy towar. Tym oto sposobem załoga jest "happy", a my mamy kupę forsy i wszystkie nasze statki. I jeszcze jedno: nigdy nie wolno brać ludzi ze statków pirackich i łowców piratów!

Jest jeszcze jedna sprawa, w stosunku do której nie zgadzam się z autorem opisu. Pisze on, że aby zmienić gubernatora potrzeba około 300 ludzi. Może jest to liczba odpowiednia do zdobycia wielkiego miasta (np. Havana), ale mniejsze porty (np. Margarita, Trinidad, Bermuda) można zdobyć i zmienić gubernatora nawet ze setką ludzi.

Są to już wszystkie zastrzeżenia do tekstu Duke Arkadiusza. W rubryce TRIKI natomiast znalazłem podpowiedź do Pirates Pawła z Jarocina. Radzi on, aby do skutku szukać mapy skarbu w tawernie. Jest to sposób dość kulawy, gdyż prowadzi do szybkiego niezdowolenia załogi."

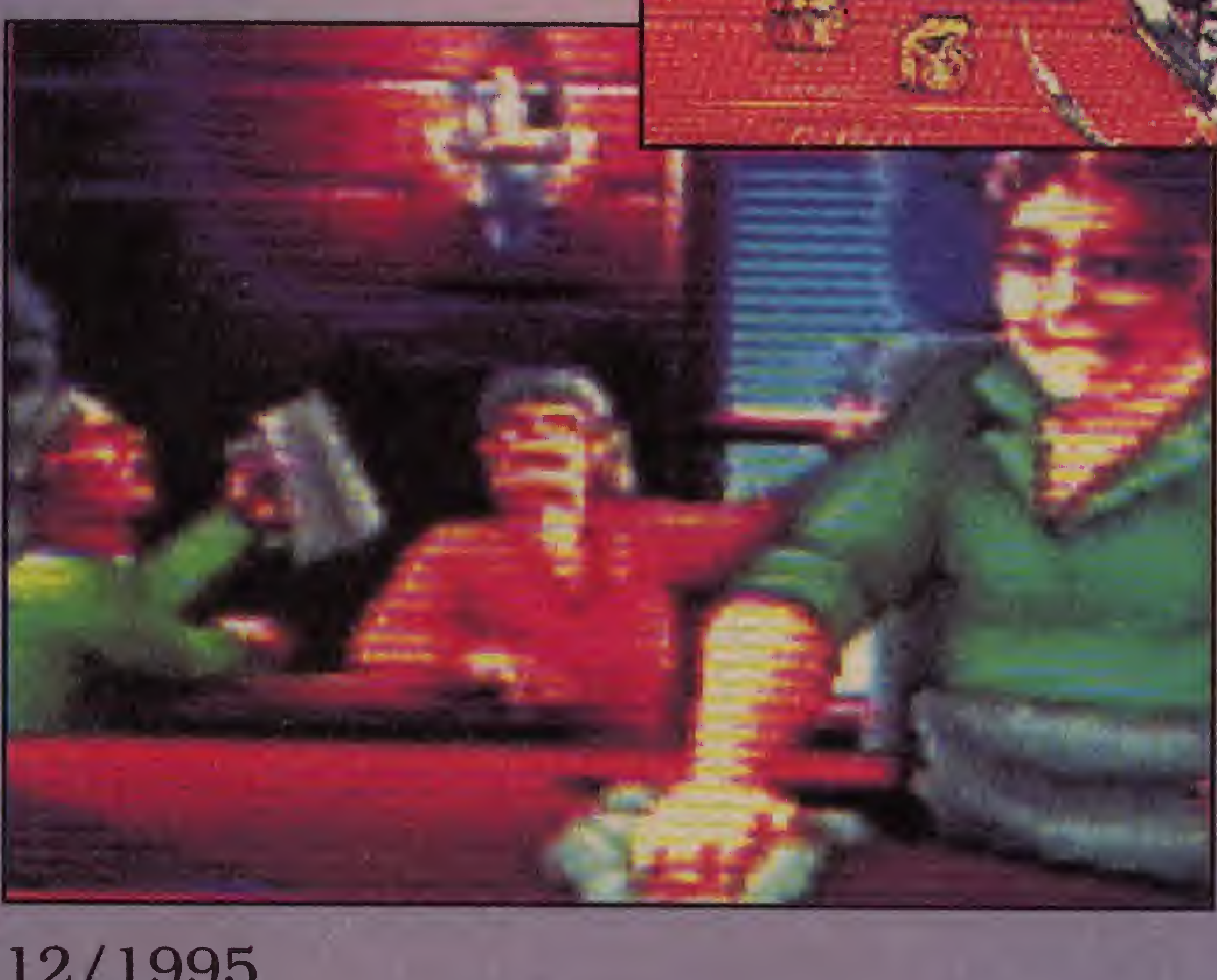


Cieszę się, że jest ktoś, lubiący tak stare i tak wspaniałe gry, do których niewątpliwie należy **Pirates**. Cóż, do niektórych Twoich wypowiedzi mam także zastrzeżenia.

Zgadzam się, że Galleon ma ładownie na 140 ton i zabiera na swój pokład 288 ludzi, natomiast sprzeciwiam się, że Marchantman mieści tylko 192 ludzi. Jestem pewien, że 198 osób jest maksymalną liczbą jaka wejdzie na ten statek.

Piszesz, że do zmiany gubernatora potrzeba około 300 ludzi. Masz rację, że chodziło mi o duże miasta. Niekiedy nawet w małych miastach potrzebna jest większa liczba załogi niż 100, o której Ty piszesz. Fakt ten uzależniony jest od kilku rzeczy. Czy na przykład nie było tam floty skarbów, srebrnego pociągu, malarii (która dziesiątkuje liczbę ludności) i Indian etc.





Rację Ci przyznaję w tym, że zapomniałem o opcji DIVIDE PARTY. Wyjaśniłeś ją szczegółowo, więc nie mogę nic już w tej materii dodać. Jednak znowu nie do końca zgodzę się z Twoją opinią, że jest to skuteczny sposób na zarobienie i uszczęśliwienie załogi. Owszem, trochę grosza wpadnie, załoga się zmieni, ale tracisz cenne, moim zdaniem, miesiące życia. Czas ucieka, a lat Ci przybywa. Niewątpliwie jest to jakiś sposób, lecz jeśli chce się odnaleźć swoją rodzinę, to nie można szastać cennym czasem.

Żałuję, że nie napisałeś nic o odnajdywaniu członków rodziny ani też o tytułach i zaszczytach, jakie udało Ci się osiągnąć. Interesuje mnie także fakt, czy wiesz, w jaki sposób należy skutecznie walczyć z przeciwnikiem, atakując go z lądu. Uważam, że jest to jeden z trudniejszych elementów w grze. Mnie kilka razy udało się w ten sposób zdobyć miasta, lecz niejednokrotnie wyprawa ta zakończyła się fiaskiem. Zapewne wielu z Was usilnie stara się... ożenić (oczywiście, w grze). Lecz czy wiecie, jakie korzyści z tego związku wynikają? Otóż za każdym razem, gdy odwiedzisz miasto, w którym zostawiłeś małżonkę (tam gdzie ją poznałeś i gdzie odbył się ślub) dowiadujesz się od niej, gdzie aktualnie stacjonuje srebrny pociąg i flota skarbów. Nie muszę chyba przypominać, jakie korzyści płyną ze zdobycia wyżej wymienionych jednostek (złoto, złoto, i jeszcze raz złoto).

Kończąc zachęcam wszystkich fanatyków **Pirates** do nadsyłania swoich opinii, wniosków i spostrzeżeń. To dzięki Wam ta wspaniała gra będzie gościła częściej na łamach naszej gazety. Czekam więc na Wasze listy. Na kopercie dopiszcie "Pirates", co ułatwi sortowanie poczty i trafi bezpośrednio do mnie.

A.M.

Pirates
8 6 9
STRATEGICZNA
PC 286 1MB RAM
Dystrybutor: **IPS Computer Grup**
Sklep ŚGK

A500/600 EAGLE SOFTWARE *A1200*

Oferta obejmuje najlepsze oprogramowanie PD & Shareware dla wszystkich Amig.

UWAGA! NOWOŚĆ!

Wszystkie programy z największej komputrerowej sieci **AMINET**.

* Dostępne na dyskietkach i kasetach VBS *

Kilka wybranych programów z sieci AMINET:

* **CYBERTECH** 2d - strzelanina chodzona w labiryncie, widok z góry.
* **CONTROL** 2d - extra demo tylko na A1200!

Użytkowe:

* **DELITRACKER 2.18** 1d - nowa wersja odtwarzaczki modułów muzycznych.
* **XMODULE 3.4** 1d - konwerter/edytor muzyczny (WB2/3).
* **TURBO CALC 3.5** 1d - najnowsza demo-wersja super arkusza kalkulacyjnego (WB2/3).
* **XIPAINT 3.1** 1d - 24-ro bitowy program malarski na A1200 lub kartę graficzną (WB3/020).
* **VIRUS KILLER** 1d - nowy Virus Z II 1.24 i Virus Checker 7.16 - stale uaktualniany!

Oraz:

* **MODUŁY MUZYCZNE** - niezliczona ilość, znaczna część posortowana tematycznie.
* **OBIEKTY** do programów 3D, **GRAFIKI**, **CLIPY**, **FONTY PL**,...

I coś dla oszczędnych:

* **TAŚMY VBS 180 min.** przygotowywane na zamówienie - zawsze * TANIEJ * niż gdzie indziej!

Pisz na adres:
JACEK PAŁKA
ul. Brzozowa 79
13-230 Lidzbark Welski

AMIGA LIFE!

AMIGA IS THE BEST!

Świąteczny Konkurs

PEŁNA OFERTA = dyskietka 3,5" + koperta zwrotna + znaczek za

STODOŁA

Klub komputerowy

AMIGA s.c.

serwis sprzętu firmy Commodore
literatura (także AMIGOWIEC)
licencjonowane oprogramowanie,
biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos),
akcesoria: kable, samplery, karty, rozszerzenia
instalacje dysków 3,5" w AMIGACH 1200/600
stacje dysków 3,5", 5,25" do Amigi.
(test C&A 8/92, 18 m-cy gwarancji)

Przedstawiciel Firm Elbox, Elsat, Eureka

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
w. 102, 103, 104

MY GRAMY! **A TY ?**

1. **TERMINAL VELOCITY** (minimum PC486DX/4Ram/VGA) najlepsza gra 1995 na PC, wspaniały kosmiczny świat i bardzo dużo strzelania, 3 dyski HD, wersja shareware, CENA 15 zł
2. **MASH** (AMIGA) szykuje się kolejny wielki przebój na Amigę, połączenie Cannon Foddera z Tanksem, kierujesz śmiesznym komandosem lub czołgiem, dodatkowo coś GRATIS, CENA 12 zł
3. **HOCUS POCUS** (PC386VGA) czarownik w bajkowym świecie, bardzo ładna grafika, wersja shareware, CENA 6 zł
4. **SPRING TIME** (AMIGA) ułóż skomplikowaną układankę, sprawdź swoją inteligencję, jedna z najlepszych gier logicznych, CENA 6 zł
5. **AWORLD** (AMIGA) atlas świata, mapy, dane, zestawienia, bardzo przydatny program edukacyjny, wersja shareware, CENA 10 zł

Zamówienia prosimy kierować na adres:

PROLine s.c.
P.O.Box 36
05400 OTWOCK

tel.(0-22) 779-45-24
(od godziny 17 do 19)

SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI

SUPER-EXTRA **GRY** NA KOMPUTERY I KONSOLE

NAJTANIEJ

AMIGA
IBM PC
ATARI ST
PEGASUS
NINTENDO
ATARI LYNX
MACINTOSH
AMIGA CDTV
AMIGA CD-32
ATARI XL/XE
ATARI JAGUAR
IBM PC CD-ROM
PANASONIC 3DO
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
COMMODORE C-64
NINTENDO GAME BOY

DLA PIERWSZYCH 100 OSÓB KTÓRE ZAMÓWIĄ KATALOG KARTA RABATOWA

KONKURSY DLA GRACZY

komputery
konsole
SX-1
kable
osłony
myszki
pamięci
skanery
cd-romy
dyskietki
monitory
akcesoria
multimedia
twarde dyski
części do PC
filtry na monitory
toner do kserokopiarek
dyski magneto-optyczne

CDR, karty, joysticki, kasety do streamerów i DAT, papier komp. taśmy, atramenty i tonery do wszystkich drukarek i maszyn.

GRY NAJTAŃSZY NAJWIĘKSZY WYBÓR **GRY**

chcesz zarabiać sprzedając gry ? **NAPISZ DO NAS** jesteś koderem lub grafikiem ?

adres: Sosnowiec ul. Zwycięstwa 8a/14
adres koresp.:
P.O. Box 1
41-206
Sosnowiec 6
bank:
632823-25957-136
GBG SA O/Sosnowiec

INTERACTIVE sending firm PPHU

UWAGA - TO NIE REKLAMA - TO FAKTY - NAPISZ I PRZEKONAJ SIĘ SAM

XYZ

Lublin
ul. Okopowa 6
fax 0-81 73-63-23
tel. 0-81 73-62-66

AMIGA

Komputery, Literatura, Monitory, Programy, Dyskietki, Samplery, HD, Myszki, Koprocesory, Kontrolery, Joysticki, Genloki, Skanery, Kable, Midi, CD, Rozszerzenia, Stacje dysków



.. już wiesz gdzie tego szukać ...

FIDO na tropie...



LOGICZNE	
1. TETRIS	(1)
2. PUSH OVER	(2)
3. BLOCK OUT	(3)
4. KASPAROV'S GAMBIT	(4)
5. INCREDIBLE MACHINE 2	(5)
6. LEMMINGS 3D	(7)
7. MONOPOLY	(6)
8. GEAR WORKS	(8)
9. CO DO GROSZA	(9)
10. THAURUS	(10)

ZRĘCZNOŚCIOWE	
1. MORTAL KOMBAT 2	(1)
2. DOOM 2	(2)
3. DARK FORCE	(4)
4. CYTADELA	(6)
5. SENSIBLE WORLD of S.	(3)
6. DESCENT	(5)
7. GLOOM	(10)
8. MORTAL KOMBAT 3	(N)
9. SLIPSTREAM 5000	(P)
10. PSYCHO PINBALL	(N)

PRZYGODOWE	
1. TEENAGENT	(2)
2. KAJKO i KOKOSZ	(3)
3. UNIVERS	(1)
4. DISCWORLD	(6)
5. BLOOD NET	(4)
6. The HAND of FATE	(5)
7. SOŁTYS	(8)
8. FLIGHT of AMAZON Q.	(9)
9. ECSTATICA	(P)
10. PHANTASMAGORIA	(N)

ROLE PLAYING	
1. ISHAR 3	(1)
2. DUNGEON MASTER 2	(2)
3. SPACE HULK	(3)
4. ISHAR 2	(5)
5. DRAGON LORE	(6)
6. LEGACY of SORASIL	(4)
7. LANDS of LORE	(P)
8. ROBINSON'S REQUIEM	(8)
9. BLACK CRYPT	(7)
10. BLADE of DESTINY	(10)

SYMULACYJNE	
1. WING COMMANDER 3	(3)
2. TFX	(2)
3. GUNSHIP 2000	(1)
4. WINGS	(4)
5. DAWN PATROL	(7)
6. TIE FIGHTER	(5)
7. SUBWAR 2050	(6)
8. US NAVY FIGHTER	(9)
9. FLIGHT UNLIMITED	(N)
10. OVERLORD	(8)

STRATEGICZNE	
1. The SETTLERS	(1)
2. UFO	(3)
3. DUNE 2	(4)
4. CIVILIZATION	(2)
5. TRANSPORT TYCOON	(10)
6. WARCRAFT	(7)
7. COLONIZATION	(9)
8. X-COM	(5)
9. THEME PARK	(6)
10. COMMAND & CONQUER	(N)

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowość na liście. Litera "P" - powrót na listę.

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśrod nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.
W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Izabela Makowska (Bydgoszcz), Tomasz Martyniak (Łobez), Paweł Rajski (Grudziądz), Tomasz Sojkin (Poznań), Sebastian Wajr (Nysa).

Fundatorem nagród jest: OPTIMUS SA



GAME WIZARD

Producent: Enhanced Software Designs Ltd.

Niekiedy (zwłaszcza po którejś już z rzędu klęsce w najnowszym klonie Dooma) nawet najbardziej zatwardziałych graczy nachodzi chęć pogmerania w plikach w poszukiwaniu offsetu, który dałby nieskończone życie, amunicję czy cały zapas kluczy. Niestety, bardzo często okazuje się, że nasza wiedza o ingerowaniu w strukturę programów czy savegame'ów jest zbyt niska, a poza tym operacje te wcale nie uchodzą za najbezpieczniejsze.

- Czy nie ma innej metody? - już słyszę Twój głos.

- Otóż jest - odpowiadam. Za sprawą firmy **Enhanced Software Designs Ltd.** i jej produktu **Game Wizard** możesz w swojej ulubionej grze dostarczyć głównemu bohaterowi nowy zapas amunicji czy dodatkowych żyć. Poza tym **Game Wizard** to wiele innych, bardzo interesujących narzędzi, o których opowiem Ci za chwilę. Wszystko odbywa się w sposób niemal intuicyjny, bez żadnej ingerencji w twardy dysk.

Zacznijmy może od sposobu uzyskania nieograniczonej liczby punktów życia w Star Trail (oczywiście, równie dobrze może to być każda inna gra). Najpierw włączasz handler **Game Wizarda** uruchamiając GWSHARE.EXE (jako dodatek, pokaże on konfigurację Twojego komputera). Następnie uruchamiasz interesującą Cię grę, w tym przypadku Star Trail. Załóżmy, że jednym z bohaterów z aktualnie wczytanego savegame'u jest krasnolud Kumrak, który ma 54 punkty życia. Uruchamiasz więc **Game Wizarda** (klawiszem znajdującym się po lewej od jedynki) i wybierasz opcję poszukiwania adresu w pamięci (memory address search). Wpisujesz 54 i wychodzisz z **GW**. Powracasz do gry. Grasz sobie dalej, aż dochodzi do potyczki z orkami. Och! Kumrak został mocno ranny (23 punkty) przez czar Fulminictus rzucony przez orczego szamana. Łatwo z tego wywnioskować, że krasnoludzki heros aktualnie ma już tylko 31 punktów życia. Wchodzisz z powrotem do **GW** i do opcji memory address search i tym razem wpisujemy 31. Wówczas powinna się automatycznie uaktywnić opcja "result of memory address search" i na ekranie widnieją bodaj dwa adresy (dajmy na to 5000:38AC i 5000:396B). Teraz korzystasz z opcji "table of memory locations" i wpisujesz pierwszy z adresów, zaś jako wartość walisz 255. Podobnie czynisz w przypadku drugiego adresu. Jeżeli zapomnisz adresy, wówczas zawsze możesz skorzystać z opcji "result of memory address search", by je sobie przypomnieć. Teraz, po wyjściu do gry, okaże się, że krasnolud Kumbrak ma 255 punktów życia! Przy odrobinie dobrych chęci mógłbyś zrobić go nieśmiertelnym (opcja "zamrożenia" w funkcji "table of memory locations"). Prawda, że proste?

Nie będę przytaczać więcej przykładów, jako że w innych grach całość robi się prawie identycznie, a na dodatek z **Game Wizardem** dołączany jest "tutorial" uczący, w jaki sposób posługiwać się programem.

Chciałbym teraz przedstawić Ci inne opcje, jakie ma wbudowane **Game Wizard.** Dzięki niemu można swobodnie grać w pracy, bądź też zabezpieczyć komputer przed dostępem innych osób! W jaki sposób? Bardzo prosto. Wystarczy skorzystać z opcji "boss screen". Zanim tego jednak dokonasz, musisz z katalogu **GW** skasować plik GWSHARE.BOS (lub zmienić jego nazwę). Teraz wczytujesz program, z którego screenshot będzie uaktywniany, kiedy tylko sobie tego zażyczysz. Może to być np. jakiś Lotus 1-2-3 czy też Microsoft Word for DOS. Następnie uaktywniamy **GW** i wybierasz opcję "boss screen". Nowy screen zostanie automatycznie pokazany i zachowany do katalogu **GW** jako GWSHARE.BOS. Z ekranu możesz "umknąć" po wpisaniu hasła, które standardowo brzmi **GW** (i Enter). Proste, a jakże interesujące.

Game Wizard ma jeszcze kilka bardzo interesujących funkcji. Po pierwsze, możesz uaktywnić wygaszacz ekranu, który przedłuży żywot monitora (a raczej uchroni go przed skracaniem owego żywota). Nie wyświetla na ekranie żadnych specjalnych bajecznie kolorowych efektów, jednak robi to, co robić powinien dobrze. Następną, interesującą funkcją jest możliwość zmiany szybkości gry. Jest to szczególnie przydatne w przypadku nałogowego grania w gry dynamiczne. W zarejestrowanej wersji **Game Wizard** posiada jeszcze dwie bardzo interesujące funkcje, a mianowicie zapis i odczyt aktualnego programu na dysk. Tym, którzy grali w X-Winga i wiedzą, czym jest strach przed losami eskortowanego transportowca, nie muszę chyba tłumaczyć jakie wynikają z tych funkcji profity.

Napisałem o możliwościach **Game Wizarda.** Na koniec warto wspomnieć o wadach. W wersji niezarejestrowanej nie działa on z nakładką DOS/4GW i jej podobnymi. Jako że program korzysta z tych samych środowisk wielozadaniowych, co Windows, nie będzie z "okienkami" działał. Warto również przypomnieć, że jest to rozwiązanie programowe i pochłania jakże cenną pamięć oraz nie gwarantuje 100% pewności działania ze wszystkimi grami.

Oszukiwanie jest rzeczą ludzką i uważam, że **Game Wizard** winien znaleźć się w łapskach wszystkich tych, których dręczą ciągłe porażki i każdorazowe dostawanie w du...szę. Wydaje mi się również, że warto zarejestrować się, choćby z tej prozaicznej przyczyny, że szperanie w kodzie będzie zdecydowanie łatwiejsze (8 możliwych adresów obsługiwanych jednocześnie, w wersji niezarejestrowanej tylko 1). Pamiętaj tylko, żeby nie przesadzać, bo **Game Wizard** może skutecznie do gier zniechęcić, a tego przecież nie chcesz!

Szymon Grabowski

Między nami, graczami...

Mam wrażenie, że czas płynie coraz szybciej. Zdawałoby się, że ledwie wczoraj były wakacje, a tu już za pasem Święta Bożego Narodzenia. Co się dzieje? Czyżbym się starzał, czy może faktycznie nasza cywilizacja przyspiesza tempo rozwoju? Pewnie na to pytanie odpowiedzi teraz nie znajdę, ale też wcale mi na tym nie zależy - zarówno jedna, jak i druga możliwość jest przecież przerażająca. Ale dość tego rozczulania się nad sobą. Czas przejść do rzeczy.

Koniec roku to okres generalnych porządków. Tak przynajmniej mówi moja "połowica", która usiłuje w ten sposób przegnać mnie od komputera i zapędzić do "prawdziwej" roboty, tj. odkurzania, gotowania, prania, prasowania i rodzenia dzieci. Naturalnie, bronię się przed tą jawną niesprawiedliwość, jak tylko mogę, ale rzadko kiedy udaje mi się wyjść z tej opresji cało. W ramach odwetu, kiedy dochodzi do użycia przemocy w postaci wyłączenia korków, sugeruję jej, żeby była mężczyzną i nie znęcała się nad słabszym. Tyle z tego mam, że czuję chwilową satysfakcję, po czym przystępuję do sumiennego wypełniania poleceń. Ech, jak my się kochamy!

Ale o czym to ja mówiłem... A, prawda, o porządkach. Oj, coś ciężko mi się dzisiaj skupić. Tak więc - uporządkujmy sprawy, które zdarzyły się w minionym roku.

Przede wszystkim należy powiedzieć o stronie sprzętowej. Kolejno wychodzące gry na PC udowadniały, że sprzęt, którym dysponujemy, jest przestarzały. W ten sposób wymagania rosły i rosły, aż w końcu urosły do przesady. Wszystko wskazuje na to, że w najbliższym roku standardem będzie IBM PC 486/66 MHz z 8 MB RAM i z napędem CD-ROM. Standard w tym konkretnym przypadku oznacza wymagania minimalne. Optymalny pecet to Pentium 100 MHz. Okropne! Do czego to wszystko prowadzi? Do wymiany komputera co dwa miesiące?! Myślę, że tego wyścigu nie wytrzymamy nie tylko my, Polacy, ale także nasi zachodni bracia-gracze.

Inaczej pod tym względem, choć równie niewesoło, wygląda sprawa Amigi. Wracają "tysiącdwusetki", które w najbliższej przyszłości mają być wyposażone w procesor 68030. Również A4000 ma zostać pod tym względem udoskonalona. Oczywiście, polepszy to jakość działania tego typu komputera, ale moim zdaniem, jest to za mało, aby nadrobić rok straty i dogonić rynek PC. Poza tym, i to zaczyna martwić coraz bardziej, spodziewałem się wielkiego szumu wokół powrotu Amigi na rynek, okazyjnych cen, rewelacyjnych planów, w ogóle, rozmachu, a tymczasem wszystko to dopiero zaczyna się rozpędzać - i to bardzo, bardzo powoli.

Jeśli chodzi o Atari to, niestety, od czasu Jaguara właściwie nic ważnego się nie zdarzyło. Z góry przepraszam tu wszystkich urażonych atarowców, ale taka jest prawda. Inna sprawa, że wyprodukowanie konsoli być może wkrótce okaże się najlepszą z możliwych decyzji. Ogólny trend na świecie to dzisiaj właśnie produkcja wszelkiego rodzaju konsol. Najbardziej popularną z nich zdaje się być Sony Play Station, która przebojem wchodzi także na nasz rynek. Taki stan rzeczy nie powinien zresztą nikogo dziwić, wystarczy "odpalić" sobie jakąś gierkę na tej maszynce i przyjrzeć się jej jakości, aby wszystko zrozumieć.

Następna sprawa to rynek gier. Na świecie, że tak powiem, jest tak, jak było czyli ciągle do przodu. Gry są coraz lepsze jakościowo, a najlepiej widać to na przykładzie grafiki. Z zawartością merytoryczną jest już różnie, ale to reguła każdego rynku - na sto produktów jeden jest genialny, a dziewięćdziesiąt dziewięć to tylko popłuczyny. Notabene, z grami jest pod tym względem znacznie lepiej i procent dobrych produktów jest o wiele wyższy (co się chwali!). Poza tym na świecie nieodwołalnie zapanowała moda na gry doomopodobne. Dobrze to i źle. Dobrze, ponieważ tego typu programy stanowią furtkę do virtual reality (o tym za chwilę), a źle, ponieważ ograniczają gatunkowe bogactwo samych gier. Już teraz widać, co się dzieje w temacie startegii i rolpleji. Po prostu, doomowacieją kosztem fabuły. A szkoda.

A co słychać w tym temacie na naszym polskim podwórku. Po pierwsze, znacznie polepszyła się dystrybucja gier zachodnich. Ilość tytułów na rynku jest już w tej chwili oszałamiająca, a z miesiąca na miesiąc jest coraz lepiej. Premiery światowe mają i u nas swoje miejsce (Mortal Kombat 3), poza tym coraz więcej gier wydawanych jest w polskiej wersji językowej (ostatnio: X-COM). Martwi tu natomiast cena tych produktów, która nierzadko sięga powyżej tysiąca nowych złotych. Czy relacja cen do zarobków nie jest za duża? Chyba tak, ale to już nie wina dystrybutorów, a naszej sytuacji gospodarczej. Po drugie, polscy twórcy coraz częściej dorównują poziomem Zachodowi. Okazuje się, o czym nie raz mówiłem, że Polacy nie gęsi... Moim zdaniem, jeszcze roczek i doczekamy się czegoś, co wywoła ogólnoświatowy zachwyt. W każdym razie mam zamiar trzymać za to kciuki. Na przekór wszystkim pesymistom, którzy twierdzą, że bez miliona dolarów nie można zrobić niczego porządnego.

W tym roku powszechna stała się także rzeczywistość wirtualna. No, może "powszechna" to za dużo powiedziane, ale "dostępna" na pewno. Nawet w Polsce można już kupić osprzęt do VR za jedyne... 3500 zł (tylko do PC). Fakt, trochę dużo, ale w końcu mamy do czynienia z pionierskimi próbami przebicia się na rynek, a to musi kosztować. Efekt nie jest jeszcze taki, jakby się to marzyło, ale wierz mi, że Doom czy Heretic nabierają tu zupełnie nowego charakteru, a Descent powinien być prawnie zakazany dla osób cierpiących na chorobę morską. Jeśli tylko istnieje taka możliwość, warto spróbować tego wynalazku, aby poczuć przedsmak tego, co czeka nas za rok, dwa lata.

Zakończenie pesymistyczne

Tyle ważniejszych faktów, jakie miały miejsce w 1995 roku. Oczywiście, dotyczących jedynie sfery gier komputerowych. Inne wydarzenia, dotyczące sytuacji ogólnoświatowej, wcale nie napawają optymizmem. Kiedy my, gracze, gramy sobie spokojnie w Dooma, gdzieś tam, za oknem, dzieją się rzeczy przerażające. Weźmy chociażby te 250 tys. ofiar wojny w byłej Jugosławi, pogrom jaki wywołał w Afryce wirus ebola, zamach w japońskim metrze zorganizowany przez sektę Najwyższa Prawda. To także żniwo roku 1995. I warto o tym pamiętać, kiedy będzie się piło lampkę szampana w sylwestrową noc.

Zakończenie optymistyczne

Tyle ważniejszych faktów, jakie miały miejsce w 1995 roku. Oczywiście, dotyczących jedynie sfery gier komputerowych. Przed nami Święta Bożego Narodzenia czyli śnieg za oknem, ustrojona choinka, sterta prezentów. Ech, jak ja to lubię!

- Znowu grasz?!

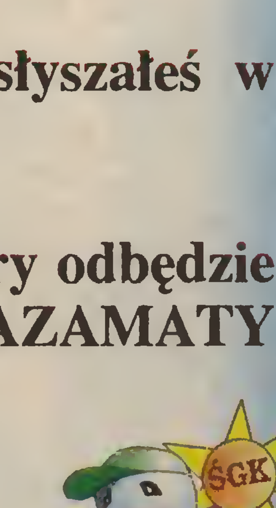
- Kochanie, już kończę. Poza tym wcale teraz nie gram, tylko ciężko pracuję.

- Tak, ty ciężko pracujesz, a ja ci pewnie przeszkadzam. Co ja z tobą mam. Wszystko na mojej głowie. Chodź tu natychmiast, albo Wigilię będziesz miał w przytułku!

- Dobrze już, dobrze. Idę. Tylko nie każ mi zabijać karpia. Nie lubię przemocy...

PSTRYK!

Gracz



I TARGI GIER KOMPUTEROWYCH „GAMBLERIADA”

W dniach od 27.10 do 29.10 w Warszawie, w kinie Capitol, odbyły się **I Targi Gier Komputerowych "Gambleriada"**. W imprezie uczestniczyło 29 wystawców, w tym także nasze czasopismo. Zaplanowano wiele imprez towarzyszących, np. turniej Mortal Kombat czy eliminacje do I Mistrzostw Polski Gier Komputerowych. Największą popularnością cieszyła się tzw. "jaskinia gier", gdzie można było osobiście zapoznać się z nowościami na najbliższe miesiące czyli usiąść przed monitorem i chwilę pograć. Gwoździem programu okazało się spotkanie "Okrągłego Stołu", jak nazwali to organizatorzy, na którym doszło do wymiany poglądów między wystawcami a prasą. Dokładniej mówiąc, była to potyczka słowa między dystrybutorami a redaktorami pism branżowych dotycząca tak ważkich problemów, jak piractwo, promocja produktów, ceny gier na rynku polskim. Szkoda, że spotkanie to odbyło się przy drzwiach zamkniętych. Uważam, że tak ważne tematy należałoby raczej poruszyć na forum publicznym, dając pełny dostęp także trzeciej stronie konfliktu, tj. klientom.

Głównym mankamentem całej imprezy były, moim zdaniem, fatalne warunki, jakie dawały pomieszczenia kina Capitol. Stoiska i korytarze były ciasne, brakowało też solidnej wentylacji, tak więc podczas targów, przez bite trzy dni, panował tu nieznośny tłok i zaduch, nie mówiąc o hałasie. Na szczęście, na tym koniec. Reszta to już sa-me plusy.

Podsumowując targi, uważam ten debiut za udany. Była to dokładnie TA impreza w TYM czasie i w TYM miejscu, co trzeba. Świadczyły o tym chociażby kolejki, jakie ustawiały się przed kinem Capitol. Mam nadzieję, że wejdą one na stałe do kalendarza imprez dla graczy, zaraz obok katowickiego PlayBox'u.

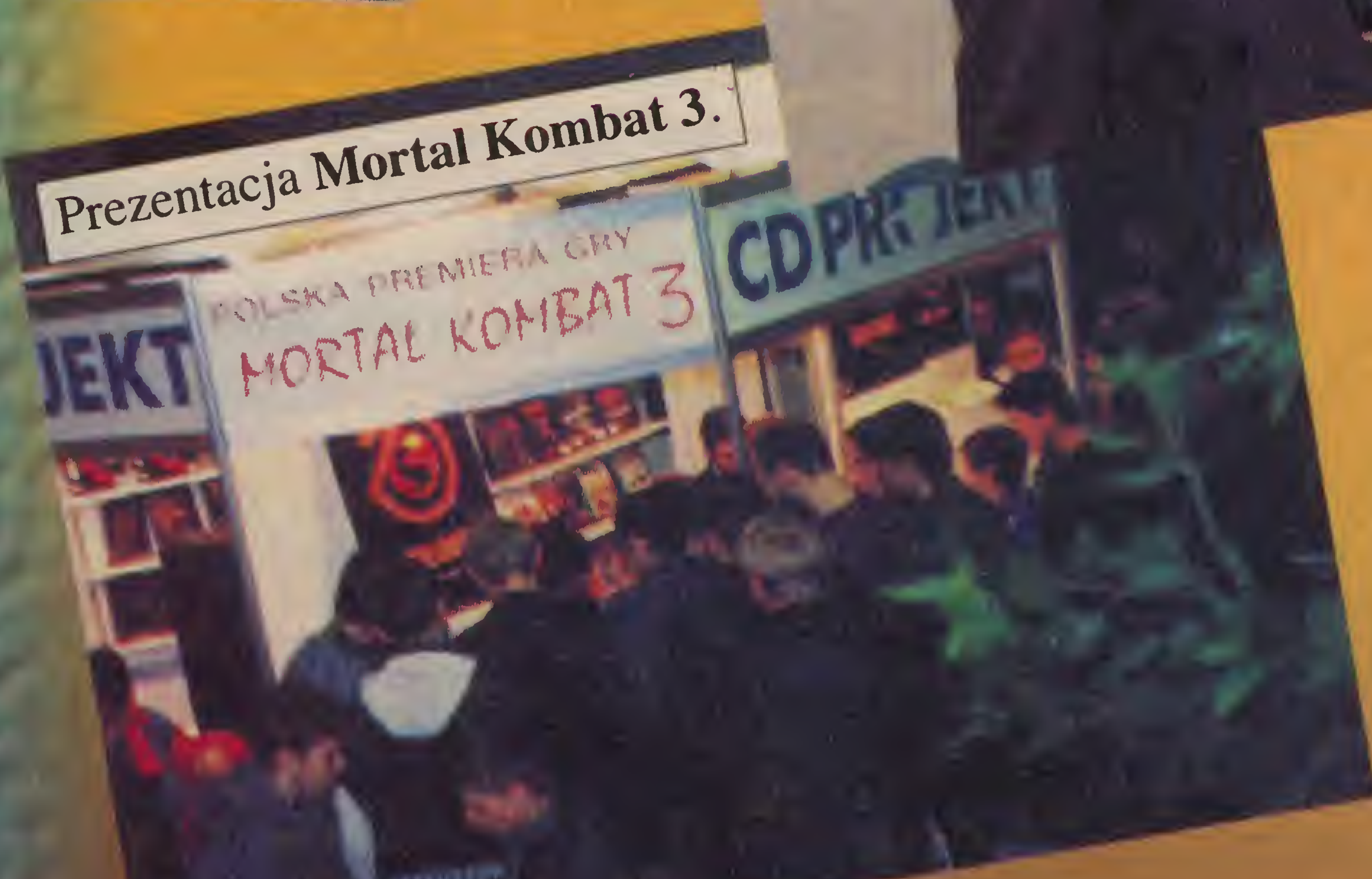
P.P.



Przed kinem Capitol.


Jaskinia gier.


Od lewej: "Rednacz" i Piotr Bilski (ponoć Alien).



Prezentacja **Mortal Kombat 3.**



Suuuper stanowisko.



UNIVERSAL WARRIOR
gra zręcznościowa z elementami strategicznymi - 12.20



KOSMOS
rozbudowana gra handlowo managerska - 36.30



LIGA POLSKA
manager piłkarski - 19.90



SOŁTYS
przygodówka z jajem - 36.30



BASTION
gra strategiczna inspirowana powieściami Tolkiena - 36.30



MEGA BLAST
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby) - AMIGA - 19.90
- PC - 23.60



TYRIAN
"niebiańska" strzelanka - 36.30



FOREST DUMB
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog) - 23.60

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier mo¿na uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® prezentuje :

Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



KUPIEC
- ✔ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- ✔ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✔ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✔ bogata oprawa graficzna,
- ✔ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



LAZARUS
- ✔ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✔ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✔ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✔ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✔ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



SLATERMAN
- ✔ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✔ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✔ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- ✔ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✔ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✔ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

Commodore C-64

Program	Cena
Chemia	6,90 zł
Geografia	6,90 zł
Historia	6,90 zł
Ortotris	6,90 zł
Dr. Mad	6,90 zł
Drip	6,90 zł
Eternal	6,90 zł
Klemens	6,90 zł
Kości & Poker	6,90 zł
Later	6,90 zł
Lazarus	6,90 zł
Triada	6,90 zł
Slaterman	6,90 zł
Miecze Valdgira II	6,90 zł
Deutsch Tester	6,90 zł
English Tester	6,90 zł
Hardtrack Composer	8,90 zł

AMIGA (1MB):

Program	Cena
Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł
Andromeda	12,50 zł
Ace Ball	12,50 zł
Ciach Bach	12,50 zł
Deutsch Tester	12,50 zł
EnglishTester	12,50 zł
Geografia	12,50 zł
Historia	12,50 zł
Koło Szczęścia	12,50 zł
Magic Coins	12,50 zł
Malowanki	12,50 zł
Master Mind	12,50 zł
Miecze Valdgira II	12,50 zł
Ortotris	12,50 zł
Super Dater (ang-pol)	12,50 zł
Super Dater (niem-pol)	12,50 zł
Super Dater (pol-ang)	12,50 zł
Super Dater (pol-niem)	12,50 zł
Zenek Saper	12,50 zł
Mnemotron	16,90 zł
Teo	15,00 zł
Kupiec	29,90 zł
Lazarus	29,90 zł

IBM PC:

Program	Cena
3xLogic Games	24,90 zł
Historia	24,90 zł
Ortomania	24,90 zł
Geografia	24,90 zł
Deutsch Tester	24,90 zł
English Tester	24,90 zł
Brzdąc	24,90 zł
Slaterman	29,90 zł

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem ALFIN prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zł do 29,90 zł	30.00 zł do 59,90 zł	60,00 zł do 89,90 zł	ponad 90,00 zł
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541

KANTYNA

Zbliża się koniec roku i, jak to zwykle bywa, czas na podsumowanie dotychczasowej działalności. Rozpoczynając pół roku temu działalność na łamach Świata Gier Komputerowych zapowiadałem, że będę się starał rozszerzyć znajomość zagadnień taktycznych wśród graczy zajmujących się tego typu grami. Na ile mi się to udało, musisz ocenić sam. Sądząc na podstawie listów, nie trafiłem w próżnię.

Wśród nadchodzącej korespondencji znalazło się wiele listów od początkujących taktyków, którym informacje zawarte w KANTYNIE pomogły urozmaicić rozgrywki. Jednocześnie krytykowano ten dział za nie podawanie gotowych rozwiązań taktycznych w poszczególnych grach. Mimo że była już o tym mowa, chciałbym jeszcze raz odpowiedzieć na ten zarzut. Przede wszystkim nie da się jednoznacznie przedstawić takiego rozwiązania. Każdy program taktyczny inaczej postępuje w odpowiedzi na wykonywane przez gracza posunięcia. Trudno byłoby też rozpatrywać każdy scenariusz z osobna, wszak w grze występuje ich od kilku do kilkudziesięciu. Przy takim założeniu opis jednej gry ciągnąłby się przez rok. Trzeba by przecież drukować mapki i opisywać ruchy poszczególnych jednostek, a to zabiera strasznie dużo miejsca. Jeszcze trudniej trafnie udzielić pomocy podczas gry dwóch graczy. Tu przede wszystkim nie da się przewidzieć odpowiedzi przeciwnika na zaproponowane rozwiązania taktyczne. Pomijam tu fakt, że strona przeciwna również może czytać ŚGK. Jeśli nawet zdecydowałbym się na takie posunięcie, to osoba pytająca się powinna nadesłać pełen opis sytuacji na komputerowym polu bitwy, najlepiej z dołączoną mapką lub sejwem.

Inny zarzut to zbyt oczywiste porady zawarte w części artykułów. Nie da się ukryć, że tak oczywiście było, ale trudno jest mówić o taktyce tylko i wyłącznie do osób o dużym ograniu. Wszak należy pamiętać o innych graczach, nierzadko dopiero rozpoczynających swą przygodę z grami taktycznymi. Poza tym w kilku KANTYNACH znalazło się sporo informacji historycznych ilustrujących rozwój myśli taktycznej. Mam nadzieję, że nie znudziło to czytelników i zachęciło do samodzielnego poszukiwania odpowiedzi na nurtujące ich pytania w historii.

Tyle tytułem odpowiedzi na najczęściej powtarzające się pytania i zarzuty. W dzisiejszej KANTYNIE trochę nietypowo. Przede wszystki ogłaszam pierwszy konkurs. Jest on skierowany do wszystki Czytelników tego działu. Od nowego roku zamierzam ogłaszać częściej konkursy. Ponieważ nie ma możliwości jednakowego traktowania poszczególnych taktyków, a to ze względu na niejednolite zainteresowania i posiadane gry taktyczne, przygotowuję specjalne zasady wyrównujące istniejące różnice. Zdaję sobie sprawę z faktu, iż amigowcy mają mniejsze możliwości zaprezentowania swojej wiedzy taktycznej, a to z powodu braku tak dużego wyboru tytułów o tej tematyce. Przygotowując cykl konkursów, biorę to pod uwagę. Więcej szczegółów już niedługo.

Drugą sprawą, częściowo zbieżną z konkursami, jest kilka pytań, jakie chcę Ci zadać. Odpowiedź na nie oczywiście nie jest obowiązkowa, jednak im więcej informacji otrzymam, tym łatwiej będzie mi redagować ten dział. Wiedza, jaką uzyskam, pozwoli mi na większe urozmaicenie ich treści i skierowanie do większej grupy Czytelników. Ponieważ konkursy będą skierowane do posiadaczy różnych gier taktycznych, istotną sprawą jest wiedza na temat najczęściej używanych programów o tym profilu. Chyba nie chcesz, aby Twój ulubiony program został pominięty.

Szczegóły dotyczące konkursu i odpowiedzi na pytania zawarte są obok.

Ponieważ nadchodzą Święta Bożego Narodzenia i Nowy Rok, składam serdeczne życzenia wszystkiego najlepszego, wielu zwycięstw i coraz lepszych programów taktycznych.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

SONDA

Aby uatrakcyjnić KANTYNĘ i przygotować konkursy dla wszystkich zainteresowanych tym działem Czytelników zamieszczam poniżej kilka pytań. Proszę o szczere odpowiedzi. Prześlij je na adres redakcji do końca grudnia 1995 roku. Na kopercie umieść dopisek KANTYNA. Wśród uczestników sondy rozlosuję nagrody-niespodzianki.

H.F.

1. Jaki posiadasz komputer?
2. Jaki rodzaj gier taktycznych lubisz najbardziej?
3. Jak jest Twoja ulubiona, posiadana gra?
4. Czy grasz z komputerem, czy z innym graczem?
5. Czy interesujesz się historią wojskowości?
6. Z jakimi problemami taktycznymi spotykasz się najczęściej?
7. Jak oceniasz dotychczasową działalność tego działu?
8. Czego oczekujesz od materiałów zawartych w KANTYNIE?

KONKURS KANTYNY

O CO CHODZI?

Na sąsiedniej stronie znajduje się diagram z wpisanymi parami znaków - literą i cyfrą. Każda para dodatkowo jest określonego koloru. W najwyższym rzędzie znajdują się trzy pary startowe w kolorze białym na czarnym tle. Pozostałe pary mają jedną z czterech barw: czarną, zieloną, czerwoną, niebieską. Twoim zadaniem jest wędrowanie od litery do litery i złożenie z nich trzech pytań ukrytych w diagramie, a potem odpowiedzenie na nie.

POSZUKIWANIE PYTAŃ

Poszczególne litery z pytań zostały rozsypane na diagramie. Początkiem pytania jest litera znajdująca się na czarnym polu. Obok litery znajduje się liczba określająca, o ile kratek należy się przesunąć (nie licząc pola, na którym się znajdujesz), aby odnaleźć następną literę. Kierunek ruchu określa kolor:

a) niebieski - północ;
b) czerwony - południe;
c) zielony - wschód;
d) czarny - zachód.

Z litery startowej poruszasz się na południe. Przy ostatniej literze z pytania znajduje się cyfra 0.

WARUNKI KONKURSU

Aby wziąć udział w konkursie, należy odczytać pytania i poprawnie na nie odpowiedzieć. Odpowiedzi wystarczy wpisać na kuponie w odpowiedniej kolejności oraz zamieścić swoje dane, a potem przesłać na adres redakcji do dnia 20.12.1995 r. z dopiskiem KONKURS KANTYNY. Wśród prawidłowych odpowiedzi rozlosowane zostaną trzy atrakcyjne gry strategiczne.

KUPON KONKURSOWY KANTYNY

Imię: .... Nazwisko: ....

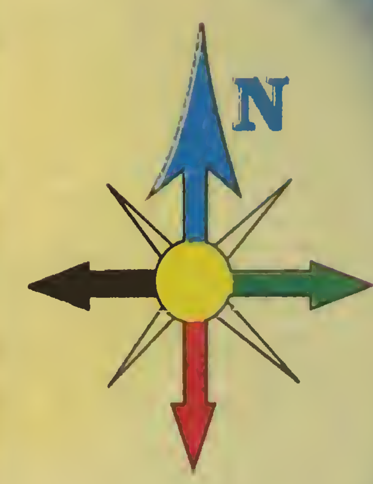
Adres: .... Komputer: ....

....

ODPOWIEDZI:

1. ....
2. ....
3. ....

R7	C5	M4	Ć6	W6	Y5	K3	M4	Z8	M4	J2	M4	I2	O7	L1	M4	Y6	M4
G8	M4	O5	M4	Y8	W7	M4	H4	Q7	D4	M4	O9	Ł5	M3	Ę5	I2	Z2	M4
O5	O9	A6	M4	Ź6	M4	M4	Y5	M4	Z2	A6	M4	M9	M4	Ć6	M4	K7	M4
E9	M4	c	M4	O9	O7	I6	Z2	I3	L1	M4	L3	K2	B9	M4	M4	M4	M4
P2	M4	T4	M4	M4	M4	W6	C0	D8	M4	I2	M4	Ź6	M4	I2	R9	M4	Ź6
A3	Z6	Ć6	M4	J6	M4	Ą3	Y2	M4	O7	E8	M4	M4	M4	M4	Y5	M4	M4
C7	M4	M4	Z4	M4	M4	K2	M9	R6	S9	M4	I8	S3	T4	I2	A8	D7	O5
X8	M4	M9	M4	R7	K2	C7	G3	M4	M4	H4	M4	M4	M9	M4	M4	M4	K2
K5	M4	U2	M4	Ż7	I8	O5	M3	U7	M4	Ą3	P4	M4	K2	M4	M4	H4	Ć6
L5	O7	A6	L1	H4	H4	M4	S7	M4	M4	R0	M4	C8	Q7	I8	Ą3	I4	M4
C0	M4	T7	A1	I2	Y5	S4	M4	V7	M4	M4	M9	M4	I5	D8	O7	M4	L1
Q7	D8	W5	M4	D8	W7	M4	A2	C0	Y5	U6	I4	M4	M4	M4	E7	M4	P6
D5	M4	T3	M4	Ą3	Y4	Y5	M4	W7	A7	V6	M4	A3	O9	M4	K9	M4	W7
F2	M4	T4	M4	M4	N9	S2	M4	K7	U6	D5	M4	M4	M4	O5	M4	L1	A4
M4	M4	Y6	M4	Ą8	Q7	Z4	M3	M4	Ć6	O7	M4	T2	M4	M4	M3	C0	M4
AO	I1	K7	L1	H4	K2	M4	O4	Ź6	Ó4	M4	Y5	M4	M4	C3	M4	C7	D8
M4	Ę5	Ą3	O7	M4	W6	M4	O9	M4	Y5	T5	M4	O9	M4	M4	M4	Y5	M4
O5	M4	I2	M4	M4	N0	M4	M4	X7	Z2	M4	I2	M4	M4	Ą2	Ę5	Y5	J3
E5	M4	Z6	D8	O5	M4	M4	T4	D8	C7	M4	M4	W6	M4	S7	M4	O7	W6
G7	I2	M4	M4	M4	W3	O6	M4	M4	W3	L1	O6	I2	C9	M4	Y5	M4	T4
J9	C0	Y9	W7	M4	Ż3	M4	Ć6	Ź6	M4	M4	M4	U7	M3	M4	M4	W7	M4
T2	W6	A6	J5	M4	O9	M4	M4	E9	Y3	M4	D2	M4	M3	M4	T6	M4	S2
B8	N7	M3	M4	K9	A4	M4	E5	M4	M4	M4	U7	K2	M3	O5	M4	H0	U7
E2	M4	M9	O7	O5	M4	O5	M4	C7	I2	M4	C0	M4	M4	M4	U7	H4	O7
K2	I2	N1	Ą3	M4	M4	K2	Ć6	M4	K9	M4	R3	L1	B4	M4	M3	Q7	A6





Na sali panował półmrok. Wesoło skwierczący ogień i pojedyncze lampki oliwne rzucały nikłe światło na posępne lica gości. Nagle, pośród zamieci śnieżnej i mroźnego wiatru, do sali wkroczył jegomość opatulony w czerwony korzuch. Na plecach jaśniał ostry jak brzytwa miecz, przyczepiony do ogromnego worka. Pozostali goście nie mogli się powstrzymać przed spojrzeniem na jego emanujący nieziemskim światłem pastorał...

Jak już zapewne zdążyłeś się zorientować, w dzisiejszym spotkaniu zajmiemy się sprawami bardziej przyziemnymi. Jako że mamy mroźny, śnieżny grudzień zadecydowaliśmy poświęcić nieco uwagi nadchodzącym świętom - w perspektywie naszego ulubionego gatunku gier, rzecz jasna.

Zastanówmy się może, jak w komputerowych grach RPG wyglądałaby profesja osobnika, o którym dowiedziałeś się na początku naszego dzisiejszego spotkania, a w istnienie którego wierzysz bądź też wierzyłeś jeszcze jako szczenię. Mowa oczywiście o siedzącym w saniach śmiesznym grubasku, z długą siwą brodą i gigantycznym worem na plecach, przez niektórych zwanego Mikołajem.

Cóż mógłby on sobą przedstawiać w fantastycznym (nie dla nas!) świecie, pełnym brudnych żebraków, złodziei i rzezimieszków, czekających tylko na moment Twojej, Wędrowcze, nieuwagi. Czy parałby się on wojennym rzemiosłem, czy może raczej magią? Wybór trudny, bo też i za naszym obiektem zainteresowań kryje się wiele znaków zapytania. Rozważmy obydwie możliwości. Jeżeli nasz Mikołaj używałby miecza do rozwiązywania wszystkich problemów, czy byłby raczej najemnym mordercą, czy może honorowym "czerwonym rycerzem" (bez zbędnych skojrzeń, proszę)? Pytanie w zasadzie idiotyczne, gdyż Mikołaj nie kojarzy nam się (mimo czerwonych szat) z rozlewem krwi, pożogą ani śmiercią. Powiemy więcej, Mikołaj jest uosobieniem dobra, jest radością dzieci zarówno mniejszych, jak i większych. Może więc wybrałby on profesję związaną z magią? I tu znów pojawia się pytanie: czy zostałby druidem, leśnym samotnikiem? Raczej nie. Może więc kapłanem leczącym rannych podróżników, uśmierzającym ból złamanych serc przy pomocy magicznych, alkoholowych trunków? NIEEEE!!! Mikołaj od zawsze stanowił pewną odrębność i bez wątpienia nie dałby nam w naszej TAWERNIE spokoju (a może inaczej: nie przyniósłby nam prezentów), gdybyśmy go gdziekolwiek sztywno zaklasyfikowali. My ze świata żywych kiedyś odejdziemy, nasz obecny prezydent również (choć w chwili, gdy piszemy te słowa, nie bardzo wiadomo, kto nim zostanie), Ty także, podobnież Naczelny... a Mikołaj zawsze będzie Mikołajem. Cóż więc czyniłby nasz "dziadek Mróz" w wyimaginowanym świecie RPG? Odpowiedź jest skomplikowana: roznosiłby prezenty.

Jeżeli głębiej się zastanowimy nad osobą i rzemiosłem Mikołaja, to dojdziemy do wniosku, że zdążył on udzielić się już w świecie gier komputerowych (a dokładniej RPG). Zaiste, dziwny jest fakt, że znikąd w najdzikszych ostępach bądź kilkaset metrów pod ziemią nagle pojawiły się potężne magiczne artefakty, żywność i inne niezwykle przydatne podróżnikowi przedmioty. Możliwe, że pozostawił je tam nierozgarnięty programista, a może... Choć brzmi to niedorzecznie, bardzo prawdopodobne wydaje się, że owe "prezenty" mogą być dowodem istnienia naszego wspólnego przyjaciela - właśnie Mikołaja. Jeżeli więc jeszcze nie wierzysz, zastanów się nad wizją poczynań Twojej drużyny w podziemnych lochach bez jedzenia, broni, opancerzenia i tym podobnych szczegółów. Wizja katastrofalna, nieprawdaż? Tak więc dołącz do nas - dołącz do wierzących. Mikołaj był, jest i będzie.

Pozostając w temacie świąt może warto, abyś, Wędrowcze, zajrzał do plecaka i pomyślał o "świątecznych porządkach". Czyż nie musiałeś kiedyś rozpakowywać całego swojego dobytku, aby odnaleźć eliksir, który uratowałby jednego z Twoich towarzyszy (bez podtekstów, proszę!) przed niechybną śmiercią. Takie sytuacje można ominąć, porządkując zawartość plecaka (tyczy się do praktycznie każdej gry RPG). Wystarczy tylko jednemu z bohaterów "wręczyć" całą rezerwową broń, drugiemu klucze oraz eliksiry, a innemu żywność. Jest to bardzo ważne zwłaszcza wtedy, gdy musisz w trybie natychmiastowym wydobyć ze swoich szpargałów pewien drobiazg ratujący życie. Niestety, praktycznie zawsze zdarza się, że aby uzyskać optymalne umiejscowienie przedmiotów w plecakach, będziesz zmuszony coś odrzucić. Stajesz wówczas przed podjęciem bardzo ważnej decyzji, która może zaważyć na Twojej przyszłości. Czasami bardzo niepozornie wyglądająca pałeczka może okazać się potężną różdżką - kluczowym elementem do pokonania złego czarownika kryjącego się w posępnej wieży i tym samym ukończenia gry. Z tego też względu nie wyrzucaj przedmiotów, które sprawiają wrażenie osobliwych. W niektórych grach RPG (np. seria Dungeon Master, Betrayal at Krondor itd.) masz możliwość pozostawiania pewnych rzeczy w upatrzonych przez siebie miejscach, do których będziesz wracał. W kwestii Betrayal at Krondor jedna uwaga: nie zostawiaj worka z przedmiotami w miejscu rzucającym się w oczy (np. droga, miasto itd.), gdyż możesz obudzić się z ręką w nocniku.

Jak widzisz, robienie porządków w plecaku nie należy do rzeczy najprzyjemniejszych, lecz wydaje nam się, że święta to najlepszy czas, aby dokonać pewnych modyfikacji w strukturze Twojego ekwipunku i tym samym ułatwić sobie życie.

DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Za oknem, wśród zasp śnieżnych szaleje wicher, niemiłosiernie obrywając igły z naszej choinki. W kominku żarzące się węgielki są zwiastunem końca naszego dzisiejszego spotkania. Dwóch gości, którzy najwidoczniej przecenili swoje możliwości w sączeniu złocistego trunku, cicho pochrapując, śpi przy stoliku w kącie sali. I tylko cichutkie, odległe dzwonki wyrywają nas z sennych marzeń. Zaiste, wkrótce nastanie kolejny dzień, pełen świątecznych niespodzianek. Dobranoc...

Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz

Z okazji zbliżających się Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku życzymy Ci wszystkiego najlepszego - obyś zaznał odrobinę spokoju w trwożnym świecie RPG. Życzymy Ci również, aby dwa dni po przesileniu zimowym zawitał w Twe progi ów wesoły staruszek z wielkim worem na plecach, o którym mieliśmy dzisiaj zaszczyt opowiedzieć.

ŚMIERĆ REBELII !

KONKURSU CIĄG DALSZY

Śmierć Rebelii po raz drugi gości na łamach ŚGK. Dwa miesiące temu zasady ograniczały się jedynie do podania przez Ciebie odpowiedzi na zadane pytania. Począwszy od tego wydania konkursu "regulamin" ulegnie poszerzeniu. Po przeczytaniu "Na froncie" orientujesz się, że masz trzy wyjścia do wyboru. Na karcie pocztowej koniecznie zaznacz, czy decydujesz się na wariant A, B czy też C. Podobnie jak w pierwszym wydaniu *Śmierć Rebelii*, będziesz musiał rozwiązać zadania. W sumie będzie ich pięć: cztery identyczne dla wszystkich wariantów oraz jedno - ***specjalne*** (inne dla każdego z wariantów). Od Ciebie zależy, na jaki wariant się zdecydujesz i, w związku z tym, jak będzie brzmiało piąte zadanie. Zastanawiasz się pewnie, jak określić losy Imperium. Otóż zależy to od Ciebie i innych Czytelników, którzy to wybiorą odpowiadające im warianty.

Chciałbym zwrócić się teraz do wszystkich, którzy nie wzięli udziału w pierwszej części ***Śmierć Rebelii***. Nadal macie szansę, i to tym większe, że odpowiedzi na pierwsze wydanie konkursu do rewelacyjnych się nie zaliczały. Koniecznie piszcie, a Ciemna Strona Mocy może się do Was uśmiechnie...

A teraz czas na odpowiedzi i adnotacje do zadań z poprzedniego numeru ŚGK i pierwszego wydania *Śmierć Rebelii*:

AD 1. "Nienawiść, śmierć, cierpienie, grzech".

Były to tylko niektóre z możliwych odpowiedzi; zadanie było podchwytliwe i dawało naprawdę duże pole do popisu, lecz przeciętny śmiertelnik doszukiwał się owej magicznej kombinacji słów, której... nie było. Honorowałem jednak każde minimum inwencji.

Za wykazanie się minimum inwencji: 2 pkt.

AD 2. "Śmierć".

Zaliczałem wszelkie odpowiedzi pokrewne (np. "Oda do śmierci"). Gwoli wyjaśnień podobna zagadka pochodzi z gry ***Betrayal at Krondor***.

Za odpowiedź: 3 pkt.

AD 3. "Magia" lub "moc".

Obie powyższe odpowiedzi są poprawne. Podobnie jak w przypadku zadania 2. zaliczałem odpowiedzi zbliżone (np. Ciemna Strona Mocy).

Za odpowiedź: 2 pkt. Za obie: 3 pkt.

AD 4. "Ognista kula" (fireball).

Tutaj nie było kłopotów. Większość kandydatów na imperialnego dowódcę odpowiedziała na to pytanie poprawnie.

Za odpowiedź: 2 pkt.

AD 5. Powstały cztery gry, do których "przyznają" się producenci "Gwiezdnych Wojen". Mowa o: ***X-Wing*** (dodatkowe misje: ***B-Wing***), ***TIE Fighter*** (dodatkowe misje: ***TIE Defender***), ***Dark Forces*** i ***Rebel Assault***.

Za wymienienie wszystkich nazw: 3 punkty. Za brak którejś lub podanie tytułu nie występującego na liście: -1 punkt. Za podanie ***B-Wing*** i/lub ***TIE Defender***: 0.5 pkt za każdy.

Istnieje jeszcze gra "w temacie", bodaj na SNES, jednakże wskazanie jej tytułu było zbędne.

Ujemnie oceniałem "przybytek", czyli za dużą gamę tytułów (jeden z kandydatów w odpowiedzi poza prawidłowymi dopisał tytuł: ***Dungeon Master***).

Nowe pytania dla wszystkich wariantów:

1. Cóż przynosi oczom ukojenie, cóż spowija wszystkich co noc? Cóż od wieków więzi umarłych, nie dając im słońca ujrzeć na niebie?

2. Jaką broń magiczną trzeba było odnaleźć, by móc pokonać jednego z czterech strażników artefaktów? (pozostałych można było pokonać w sposób tradycyjny).

3. Cóż dzieje się z Chaosem w zakończeniu pierwszej gry RPG osadzonej w lochach?

4. Napisz, czym jest luneta szpiegowska w Betrayal at Krondor oraz do czego można ją wykorzystać.

Pytanie dla wariantu A:

W jakiej grze RPG można zarabiać na sprzedawaniu skór z upolowanych zwierząt oraz co stało się po wygranym przez bohaterów pojedynku z niejakim Paingiverem?

Pytanie dla wariantu B:

W jaki sposób i po co bohaterowie z Betrayal at Krondor dostali się na tereny elfów?

Pytanie wariantu C:

W jakiej grze bohaterowie mogli dostać się na statek widmo i jakie było słowo otwierające skrzynię na tymże statku?

Odpowiedzi proszę wysyłać na adres: TAWERNA, ul. Rozewska 28, 81-055 Gdynia do dnia 20.01.1996 r.

NA FRONCIE

Rok 345 w kalendarzu Imperium.
Paskudny, wiosenny dzień.

Sajmonus I długo zastanawiał się przed podjęciem ostatecznej decyzji. Wreszcie wystąpił i głośno wypowiedział Twoje nazwisko, dodając:

- Niech Ciemna Strona Mocy będzie z Tobą.

Serce zadudniło Ci i na całym ciele poczułeś przepływ czegoś, czego nie można opisać słowami.

Kilka klepsydr później do Imperatora zwrócił się jeden z jego doradców:

- Cóż zaś, o Najciemniejszy, z pozostałymi?

- Powiesić!

Zakapturzony osobnik zaprowadził Cię do Twojego nowego domu, w samym centrum Cierpienia. Przekazał Ci również plany i skład armii. Gdyby nie potęga mocy zaślepiająca Cię, pomyślałbyś pewnie, że za wykradzenie tych danych i przekazanie im rebeliantom żyłbyś sobie beztrosko aż do śmierci. Lodowata dłoń na Twym ramieniu wyrwała Cię z zamyślenia.

- Od dziś wszystko w Twoich rękach. Rebelianci mają swe osady za Nieprzejednanym Morzem i knują zdradzieckie plany w stosunku do Imperium. Nie możemy na to pozwolić. Nasi dowódcy rozpatrywali możliwość dokonania błyskawicznej inwazji, jednakże czarnoksiężnicy wyrazili zdecydowany sprzeciw, twierdząc, że takie zachwianie Mocy mogłoby zniszczyć nas wszystkich. Musimy zatem podjąć stosowne działania zaczepne, obalić głównych sojuszników Rebelii, krasnoludów oraz zniszczyć lub zbratać się z Królestwem Elfów. Wierzymy, że wówczas pola Mocy spowijające się nad Nadzieją, państwem rebeliantów, znikną i będziemy mogli dokonać ostatecznej operacji.

- Spójrz na to, Panie - to mówiąc, Twój posępny rozmówca rozwinął pergamin z mapą. - Zgrupowana armia imperialna znajdująca się na 20 mil na wschód od Cierpienia ma dwa potencjalne cele. Możemy spróbować przedostać się przez Wielką Rzekę i skierować się ku Pazurzym Górom - państwu przeklętych krasnoludów zwanym przez nie same Górami Odtrącenia (WARIANT A). Czeka nas wówczas bitwa z wieloma krasnoludzkimi oddziałami rozstrzelanymi w tych rejonach. Ewentualnie możemy ewentualnie chwilowo zaprzestać działań wojennych i zdecydować się na wysłanie niewielkiego oddziału szpiegowskiego z Tobą na czele, by skontaktować się z elfami (WARIANT B). Jeżeli zdecydujesz się na tą możliwość, wiedz, że będziesz musiał przedostać się przez Pazurze Góry - rejony niezwykle niegościnne dla imperialnego przywódcy, a poza tym elfi król wcale nie musi być skory do współpracy... Pozostaje nam jeszcze trzecia możliwość. Możemy wysłać nasze okręty z mniej więcej połową wojsk i wylądować na wschód od Pazurzych Gór, przygotowując się do ataku na twierdze krasnoludzkie zarówno od wschodu, jak i od zachodu (WARIANT C). Jeżeli zdecydujesz się na ten wariant, wówczas pamiętaj o tym, że statki rebeliantów tylko czekają na taki smakowity kąsek. Któż wie - może krasnoludy przewidzą i taką alternatywę, wysyłając część wojsk w pobliże miejsca naszego ewentualnego lądowania. Imperator do jutra oczekuje Twojej decyzji.

S.O.S.

TAJEMNICA STATUETKI

Po sparaliżowaniu strażnika wychodzę na wolność. Znajduję się w Nicei. Nie wiem co robić.

Paweł Kulhawczuk
Piaseczno

Kup pocztówkę i idź do salonu gier. Zagraj w "Cooperation Wolf". Mało tego, musisz wygrać. Wówczas otrzymasz hasło, które będzie potrzebne w dalszej części gry. Następnie udaj się na plac i umocz pocztówkę w fontannie. Gdy przemieni się ona w mokry świstek papieru, możesz zerwać kwiat i iść do biblioteki. Porozmawiaj z pracowniczką i w terminalu zapytaj o książkę Crowleya. Teraz będziesz musiał użyć właśnie tego hasła, który usłyszałeś w salonie gier. Później udaj się do hotelu. Tam radź sobie sam.

THE LOST VIKINGS

Nie mogę przejść do końca gry "The Lost Vikings". Erikiem wskakuję do teleportu i nie wiem jak zaatakować potwora strzałami, ponieważ brama jest cały czas zamknięta.

Łukasz Cydzik
Szczecin

Erikiem wskocz na tarczę Olafa, a następnie na teleporter i wciśnij "S". Omijając strzały wroga, musisz do niego zeskoczyć na dół. Gdy jego pole siłowe zniknie, należy kilkakrotnie uderzyć go głową. Następnie zabierz klucz i otwórz zamek. Baleogiem strzel do przycisku i idź z towarzyszami w prawo. Udaj się do teleportera i naciśnij "S". Weź bombę Olafem i idź na sam dół. Teraz musisz wylądować tak, aby znaleźć się bezpośrednio nad przeciwnikiem i "poczęstować" go bombą. Następnie Baleogiem strzel dwa razy do niego, a później Erikiem spychaj go w prawo, bijąc go głową. Dalej już na pewno poradzisz sobie sam.

OPERATION STEALTH

Podrabiam paszport, biorę telegram, torbę (zegarek, golarka), przechodzę lotnisko, jadę do miasta, mogę kupić kwiaty, rozmienić forsę. Co robić dalej?

B. Kuczyński
Warszawa

Z Twojego krótkiego opisu wnioskuję, że nie zrobiłeś wszystkiego na początku gry. Po wylądowaniu na lotnisku zajrzyj do automatu z gazetami. Tam, w miejscu, gdzie zostają zwracane monety, znajduje się jedna z nich. Zabierz ją i wrzuć do automatu, zabierając gazetę. Przeczytaj ją i idź do toalety (drzwi na prawo). Wejdź do pierwszej kabiny po prawej stronie, otwórz walizkę, wyjmij paszport i zabierz banknoty oraz pióro. Teraz wystukaj cyfry na kalkulatorze, aż otworzy się podwójne dno aktówki. Włóż czysty paszport do szczeliny aparatu znajdującego się w środku i wybierz narodowość, o której czytałeś w gazecie. Naciśnij czerwony guzik. Zabierz fałszywy paszport, zamknij walizeczkę i wyjdź. Celnikowi daj nowy paszport. Porozmawiaj z hostessą, a otrzymasz telegram. Przeczytaj go uważnie. Idź w lewo, daj pilnującemu bilet lotniczy i idź do przechowalni bagażu znajdującej się po lewej stronie. Zabierz pakunek, o którym czytałeś w telegramie i idź do toalety po prawej stronie. Tam otwórz torbę, weź maszynkę do golenia i uruchom ją. Podłącz przewód gniazdka i posłuchaj wiadomości. Możesz wyrzucić bagaż i wyjść. Celnikowi ponownie daj fałszywy paszport i opuść lotnisko, wsiadając do taksówki. W mieście idź do banku, dwukrotnie rozmień pieniądze. W kwiaciarni kup czerwoną różę i wepnij ją w klapę. Idź do parku, usiądź na ławce. Z krzaków wyjdzie oczekiwany przez Ciebie nieznajomy, który niestety zginie od strzałów padających z nadjeżdżającego samochodu. Weź kartę z kluczem i szybko idź do centrum. Oddziel kartę od klucza i zapamiętaj znajdujący się tam numer. Idź do banku, wręcz kasjerowi kartę, zejdź do podziemi i otwórz skrzynkę o tym numerze. Zabierz z niej pudełeczko i kopertę. W tym momencie zostajesz aresztowany przez agentów KGB.

GOBLINS 3

Mam kłopot z przejściem trzeciego poziomu w grze "Goblins 3". Proszę o podanie opisu przejścia tego poziomu.

Dominik Pawełek
Skawina

Rozpoczynasz poziom w zupełnej ciemności. Na podłodze leżą zapałki, które musisz wziąć i wrzucić do lampy u góry ekranu. Z lampy weź łyżkę. Weź kawałek kosy trzymanej przez kościotrupa. Widzisz trzy dziury? Włóż do nich kosę, a otrzymasz 3 ogniki. Używając kosy, odetnij pompkę u manekina znajdującego się po lewej stronie. Z jego kieszeni wyjmij okulary. Łyżki użyj na napisie. Podejdź do czaszki i użyj na niej okularów. Otwórz ją i umieść tam niebieski ognik. Następnie ją zamknij i zdejmij okulary. Zbliż się do pirata. Zdrap łyżką farbę ze ściany i wrzuć ją do butelki. Butelkę daj piratowi, a po wykorzystaniu jej przez korsarza zabierz ją z powrotem. Podpal nogę pirata (oczywiście, tę drewnianą), używając zapałek i zgaś płomień za pomocą spryskiwacza. Tak oto kolor żółty będzie w Twoich rękach. Teraz go wrzuć do lampy. Na murze pojawi się przycisk. Naciśnij go, a otrzymasz lusterko, które musisz zebrać. Do lampy wrzuć kolor niebieski. Pojawi się coś nowego. Zabierz korek i w to miejsce włóż lusterko. Na podeście postaw butelkę i zamknij ją korkiem. Tak oto otrzymasz kolor czerwony. Następnie łyżką wyłów kolor żółty, a włóż czerwony. Zobaczysz czaszkę na sprężynie. Załóż jej okulary i z lampy wyjmij kolor niebieski. Pojawi się diabełek. Włóż kosę w miejsce brakującego zęba. Na koniec wrzuć wszystkie kolory do lampy i rozpocznij poziom czwarty.

GOBLINS 3

Mam kłopot z grą "Goblins 3". Nie wiem, gdzie znajdują się krople na pamięć w planszy 4.

Anonim z Kurowa

Nie wiem, czy autor listu wstydził się podpisać własnym nazwiskiem, czy też po prostu zapomniał. Jak już wcześniej pisałem, jeśli nie chcecie podawać danych do publicznej wiadomości, to wystarczy zaznaczyć to w liście.

Przechodząc do sprawy, w planszy czwartej musisz wziąć dwa głazy. Większy rzuć w krzaki. Stań na pułapce i Chumpem spróbuj złapać udko kurczaka. W ten sposób Goblinem znajdziesz się na zamku, dzięki czemu możesz z nią porozmawiać. Następnie podejdź do rycerza i porozmawiaj z nim. Od niego otrzymasz potrzebne Ci krople.

GOBLINS 3

1. Mam problem w czwartym levelu, ponieważ nie wiem czy dobrze przyprawiam mięso (Chump wącha paprykę i kicha, Blaunt podrzuca mięso). Czy to wystarczy do przyprawienia?

2. Także w czwartym levelu mam kłopoty. Wlewam memorum do baseniku, a gdy natykam mięso na widelec w czaszce, Blount robi idiotyczną minę i po chwili zdejmuje mięso. Dlaczego tak się dzieje, może mięso nie jest dobrze przyprawione?

Blount
Pabianice

Początek przejścia levelu czwartego możesz znaleźć wyżej. Teraz, ponieważ odpowiedź na Twoje pytanie wymaga kontynuacji opisu tego poziomu, idziemy dalej.

Zabierz gąbkę i umocz ją w basenie. Ugaś nią płonącą chatę. Widłami wyciągnij kurczaka z klatki. Do basenu wlej memorum i zatkaj mniejszą dziurę w czaszce pieniążkiem. Do nosa czaszki włóż widły i wylądujesz w tawernie. Goblinem wejdź do dziury znajdującej się pod klatką. Zabierz kostkę cukru i wróć przez kubek znajdujący się w podłodze. Weź łyżkę i połóż ją na kamieniu. Chumpa postaw na łyżce, a Goblinem rzuć na nią kostkę cukru. Chumpem powąchaj paprykę, podczas gdy Goblinem stań pod nią. Kiedy Chump zacznie kichać Goblinem musisz użyć na spadających papryczkach udko i teraz przyprawić mięso. Wróć do poprzedniej planszy i połóż udko na widłach. Dostaniesz wzamian smoczka.

GOBLINS 3

Mój problem polega na tym, iż w siódmym etapie (Miasto) trzeba wykonać trzy eliksiry: "growixir", "speedixir" i "flyixir". Składniki do dwóch pierwszych zdobyłem, brakuje mi jednego składnika do flyixiru, który nazywa się Joe tears (łzy szczęścia). Proszę o pomoc w jego zdobyciu. Nadmieniam, iż wszystkie jokery udzielające wskazówek wykorzystałem.

Maciej Kałwa
Miechów

Niedaleko świeczki i księgi (po prawej stronie) znajduje się Memorum. Musisz z niego wydestylować poszukiwane łzy, które musisz przelać do mieszacza.

GOBLINS 3

Doszedłem do powietrznego miasta. Zupełnie nie wiem, co tam robić. Wiem, że można się stamtąd wydostać za pomocą jakiegoś eliksiru latania.

Wiktor Usowicz
Lublin

Przeczytaj odpowiedź znajdującą się wyżej. Następnie musisz spalić pióro, a pozostały po nim popiół wsypać do mieszacza. Wodę z miseczki przelej do kuwety i dodaj do tego mydło. Uruchom wentylator za pomocą monety. Klucz namocz w wodzie z mydlinami i podstaw pod wentylator. Powstanie ogromna bańka mydlana. Uruchom mieszacz lewą ręką, natomiast prawą przelej eliksir do butelek.

GOBLINS 3

Jakie są składniki eliksiru przyspieszenia?

Michał Całka
Toruń

Lewą ręką odkręć kran. Następnie prawą ręką przelej wodę z miseczki (do której właśnie naleciała) do garnka. Wrzuć tam leżącą u dołu ekranu zelówkę. Zapalniczką zapal gaz po garnkiem. Jak woda się zagotuje, możesz zelówkę wrzucić do mieszacza. Weź kość leżącą niedaleko świeczki i zetrzyj ją na proszek w moździerzu. Wsyp go do mieszacza. Prawą ręką wrzuć kwiatek do destylatora, następnie zapal pod nim gaz. Uruchom mieszacz lewą ręką, a prawą przelej eliksir do butelek.

SKRZYNKA KONTAKTOWA

Dzisiaj zabierzemy się za dwie gry: "Heimdall 2" i "Dungeon Master". Rozwiązanie zamieszczone do pierwszej z nich w naszym czasopiśmie nie wszystkim pomogło. Niektórzy wybrali inne drogi ukończenia tej gry i utknęli. Dlatego też prośba do wszystkich tych, którzy ukończyli je o odpowiedzi na listy

Waszych komputerowych przyjaciół, które znajdziecie poniżej. Myślę, że odzew ponownie będzie tak duży, jak to było w przypadku "Black Crypt". Czekam na Wasze odpowiedzi.

HEIMDALL 2

1. Jak wejść do zamku w pierwszym świecie i jak w drugim otworzyć bramę?

2. Czy możecie podać wszystkie czary i ich właściwości?

3. Jak zdobyć symbol w komnacie boga śniegu (tam gdzie są błyskawice). Mam już symbole z poprzednich pięciu komnat.

4. Jak przejść Tal Ker'yn? Jak zebrać z każdej komnaty talizman - nie licząc komnaty bogini śmierci?

5. Gdy gram Urshą, a zabiją mi faceta, to nie mogę robić czarów. Dlaczego? Czy Ursha to mężczyzna czy kobieta?

6. W Tal Ker'yn jest sześć komnat, w których trzeba zebrać symbole. Nie mogę poradzić sobie w ogrodzie starego maga, w sali sądowej, gdzie sędzią jest czaszka i w komnacie z dziwną "kolczastą bryłą".

7. Problem dotyczy trzeciej planszy drugiego świata. Po opuszczeniu Krateru Gigantów (Gigant HQ) wraz z talizmanem z biurka udałem się zgodnie z opisem TS na Wyspę Gigantów (Gigant isle). W tym opisie jest napisane: "Wylej wodę z butelki na ławę". Próbowałem tego na wszystkie sposoby i nic. Poza tym w następnej lokacji nie ma przejścia do schodów nawet po pokonaniu małpoluda.

8. W świecie Her Ker'yn na wyspie, jest posadzka z symbolami. Jak po niej przejść, aby się otworzyło przejście? Wiem, że jest to konieczne do ukończenia gry, ponieważ w następnej komnacie znajduje się kolejna część amuletu. To samo dotyczy posadzki w Sho Ker'yn za ukrytym przejściem w ścianie

9. Jak używa się czaru "Zmartwychwstanie"?

10. Jak przejść szóstą próbą? Na tej planszy znajdują się jakieś rośliny i dziadek rozkazujący coś. Jak zdobyć szósty symbol?

11. Mam Amigę CD32 i nie potrafię zapisać stanu gry (kolega ma A500 i też nie może). Nie wiem także, w jaki sposób rozwiązać dwie łamigłówki. Pomocy!

12. Gdy dochodzę do wyspy z żółwiem, podchodzę do niego, a on coś tam bełkocze pod nosem i nie chce mnie przewieźć. Co mam robić?

13. Czy po przejściu trzech otworów, do których należy strzelić, i po wejściu do nowo otwartej komnaty trzeba zabrać posąg, a jeśli tak, to w jaki sposób?

14. Czy w komnacie z cieniem (tam, gdzie znajduje się amulet) muszę wyjąć z ręki strzały, a jeśli tak, to co z nimi mam zrobić?

15. Kiedy skręcam w prawo (od fontanny), to jakie liny mam przecinać?

16. Jak uspokoić Ashocka amuletem? Próbowałem mu go dać, ale on nie chce go wziąć.

17. W jaki sposób mam iść do Hall of Worlds? Pytam, bo został mi tylko jeden talizman.

nazwisko i adres znane redakcji

DUNGEON MASTER

1. W jaki sposób można zmienić tablicę obecnych czarów na inne?

2. Miejsce, gdzie utknąłem, znajduje się koło ołtarza (altar) VI. Idzie się w dół po schodach, gdzie jest dużo duchów, biegających małych stworków i szkieletorów. Dodam, że znalazłem w tym miejscu skrzynię z kluczem z czaszką i drugi klucz. Otworzyłem drzwi, tam zabiłem cztery szkieletory. Kluczem z głową czaszki otworzyłem, po czym ściana zniknęła. Idzie się schodami w dół. Jednak wcześniej, gdzie jest wejście do ołtarza lub poziomu VI są takie drzwi (niby pokryte piorunami). Nie wiem, skąd wziąć ten klucz.

3. Stanąłem na drugim poziomie, w miejscu gdzie za drzwiami są 4 mumie. W tym pomieszczeniu jest moneta, za niebieską barierą jest skrzynia. Drzwi rozbiłem, ale dalej są metalowe drzwi. Nie ma ani zamku, ani dźwigni na otwarcie ich. Jak to zrobić?

4. Jak zniszczyć Pana Chaosu?

5. Na trzecim etapie są drzwi (kratowane), za którymi jest przycisk z napisem "Kit and Run". Nie wiem do czego służy.

6. Pod koniec trzeciego etapu są drzwi (niekratowane). Jak je otworzyć?

7. W instrukcji wyjaśnione są tylko najważniejsze rzeczy. Nie ma jednak opisu dostępnych czarów. Czy możecie podać chociaż te, które są niezbędne do ukończenia gry?

8. Jestem na trzecim poziomie. Co włożyć w rombokształtny otwór znajdujący się przed zamkniętymi drzwiami w korytarzu "Room of the gem"? Gdzie to znaleźć?

9. Gdzie znaleźć klucz do otwarcia drzwi przed zejściem na czwarty poziom.

10. Czwarty poziom: czy drzwi w głębi bez żadnego przycisku ani dziurki z napisem obok, trzeba otworzyć, czy to tylko "podpucha"?

11. Do czego służą: "Magic box" i "Rabbit foot" oraz gdzie wykorzystać znaleziony na trzecim poziomie "Ra tey"?

12. Jaki jest efektywny sposób na nieznośne stery kamieni?

13. Jak w tej grze przejść z jednego poziomu na drugi. Zatrzymałem się przed kratą, której nie mogę otworzyć, a za nią są chodzące drzewa do jedzenia, kilka kroków wcześniej jest ściana wodna, a niedaleko były drzwi drewniane, które rozbiłem kopaniem i stukaniem. Za ścianą wodną była skrzynia, którą wziąłem z drugiej strony po przejściu przez rozbite drzwi. Jak mam otworzyć tę kratę?

nazwisko i adres znane redakcji

TAJEMNICA STATUETKI

Od pół roku męczę się przy grze "Tajemnica Statuetki". W numerze 3/94 ŚGK znalazłem poszukiwany przeze mnie opis. Niestety, nie potrafię uzupełnić zapasu ceglanych okruchów przed zejściem do podziemi w opactwie Łasby. Przy próbie ponownego zebrania okruchów, komputer wyświetla napis informujący, iż posiadam już je i sprzątać opactwo powiniem ktoś inny. Po zejściu do podziemi okazuje się, że nie mam czym obsypać Wadnera, a próba wypowiedzenia zaklęcia kończy się moją śmiercią. Co mam zrobić aby zebrać okruchy?

Łukasz Pisarek
Gliwice

QUEST FOR GLORY 4

Odp. 1. Rano idź do dr Cranium. Przy trzech drzwiach otwórz te z prawej. Zobaczysz Antwerpy. Włącz pułapkę, odpowiedz dwa razy "Yes" i włóż w chwytak garlic arocado. Po chwili weź Antwerpa. Teraz wejdź w drzwi po lewej. Wpuść Antwerta do labiryntu i kieruj tak, aby zdobył klucz. Otwórz nim drzwi w środku. Porozmawiaj z doktorem. Zrobi on napoje: leczący, odtruwający i nawadniający. Weź od doktora butelkę, napełnij ją błotnistym mułem i oddaj mu.

Odp. 2. Na pierwsze pytanie odpowiedz "Leshy". Spełnij prośbę Leshy i weź drzewko przy wyjściu z jaskini. Posadź je w ogrodzie Erany i podlej je wodą. Owoce zdobędziesz, odrywając gałązkę za pomocą czarów.

Teraz ja mam pytanie do gry "Kajko i Kokosz".

1. Przy chatce Ciotki Jagi miotły można używać. Ja kładę na palikach kij od miotły i zawieszam kociołek. Co dalej?

2. Skąd wziąć lek dla Zgryza?

3. Gdzie jest Dźgol?

Mariusz Panczar
Nowy Sącz

Na Twoje pytania odpowiem od razu.

1. Używać miotły przy chatce Cioci Jagi należy dopiero po powrocie z wyspy Pani Przyrody. Wówczas musisz udać się na zachód. Przy wodospadzie Kajkiem podnieś kamień z ziemi. Gdy napotkasz śpiącego Dziada Borowego, użyj na Kokoszem piórka na nim. Wówczas otrzymasz przepis na sporządzenie owoców przemiany. Teraz musisz zebrać potrzebne składniki i udać się przed chatę Jagi. Następnie trzeba zrobić to, o czym piszesz - wrzucić owoce i zalać wodą. Pojawi się nasiono, które należy zasadzić w norze kreta przy wodospadzie.

2. Lekiem dla Zgryza jest żywa woda. Jak zapewne pamiętasz, Ciocia Jaga po otrzymaniu błękitka zamieniła wodę w dzbanku na żywą wodę i wręczyła tajemnicze zaklęcie. Tę właśnie wodę należy dać Zgryzowi.

3. Kiedy pomożesz Zgryzowi, dostaniesz od niego gwizdek-gryzdek. Następnie zobaczysz Dźgola, któremu należy pomóc, używając rękawicy siły.

MYTH

Dzisiaj kolejne poziomy tej świetnej gry nadesłane przez Pawła Olchowika z Warszawy.

Level 3. Temple of Athenae:

Skacz po podestach w prawo (uwaga na małych, zastygniętych rycerzy), aż do meduzy (brzydka, zielona). Uważaj na jej wzrok - kule, które wystrzeliwuje, zamieniają się w kamień. Podejdź do niej i utnij jej głowę mieczem. Zbierz głowę i idź dalej w prawo, aż do Hydry o trzech głowach. Strzelaj w każdą z nich głową meduzy. Gdy zniszczysz trzy ziejące ogniem łepetyny, zostaniesz przeniesiony do następnego poziomu.

Level 4. Maelstrom - Gateway to the North:

Ubij pierwszego Wikinga, a dostaniesz topór. Teraz bij wrogów tak długo, aż ptak siedzący na rufie się obudzi. Gdy zacznie fruwać, zajedź go toporem, a wypadnie mu moneta, którą należy zebrać.

Level 5. Forest of Nidhogg:

Pierwszego potworka z łukiem zabij toporem. Zbierz pozostały po nim sztylet i rzucaj nim w Trola. Biegnij w prawo, a gdy zobaczysz panienkę przywiązaną do pala, zbierz z ziemi pochodnię (leży koło paleniska). Zabij wszystkie duchy, a dostaniesz miecz runiczny. Biegnij przed siebie, aż do dużego smoka (Nidhagga). Teraz kilka uderzeń w klatę mieczem runicznym, a smok zacznie krwawić (na zielono). Rzucaj weń sztyletami, wówczas smok zginie.

Level 6. Asgard - Domain of Odin:

Skacz po platformach ku górze. Gdy zobaczysz otwierający się most, rzucaj sztyletami w wychodzącego ludzika. Idź dalej ku górze, uważając na Thora - pana z młotkiem. Gdy zabijesz drugiego strażnika mostu, Thor zabierze Cię do samego Odyna. Ten ześle na Ciebie kilka smoków, a zaraz potem Thor sfrunie na Ciebie, strzelając jasnymi kulami. Metoda na niego: stań o półkę niżej niż on i rzucaj sztylety. Gdy go pokonasz, walczysz z Odynem. Stań na najwyższej półce i uderzaj sztyletami w czaszkę Odyna.

Ostatnią część rozwiązania "Myth" zamieszczę za miesiąc.

Na koniec, jak zawsze przypominam, że należy dokładnie opisać problem, a jeśli gra ma kody, to podać ostatni dostępny. Piszcie z odpowiednim dopiskiem na kopercie, co jest niezwykle pomocne przy rozdzielaniu poczty. Do zobaczenia za miesiąc.

YA



TRIKI

IBM

AFTERBURNER

Wklep z klawiatury **TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS**. Po tym:
[<] - poziom w dół;
[>] - poziom w górę;
[G] - więcej pocisków.

T.D.

ALONE IN THE DARK 2

Będąc w kuchni, odszukaj dwie trucizny. Zrób z nich zatrute wino (Poisoned Wine). Wypij je i przytrzymaj [Enter]. Zostaniesz przeniesiony do menu inwentarza. Operację powtórz do skutku, aż uzyskasz 32.000 puntów energii! Teraz możesz zaszaleć!

T.D.

BEACH VOLLEYBALL

Wpisz **DADRY BRACEY**, a będziesz mógł przenosić się między levelami klawiszem **[F1]**.

T.D.

BLAKE STONE

Odpal grę z parametrem speedball, a wtedy przez kombinację **[Backspace]** + np. **[G]** uzyskasz nieśmiertelność. Działają tu inne kody znane z Wolfensteina (zamiast Tab jest Backspace).

T.D.

BRAINDEAD 13

Najprostsza droga przez ogród i statuę to: **P, P, G, L, L, L, L, D, D, P, G, G, L, L, L, L, F, P, F, D, F, F, P, P, L, P, F, F, F, P, F, F.** (**P** - prawo, **L** - lewo, **G** - góra, **D** - dół, **F** - fire.)

K.S.

CARRIER COMMAND

Podczas pauzy wpisz: **THE BEST IS YET TO BE.** Od teraz walrusy nie mogą się rozbić.

T.D.

CATACOMB ABYSS

Razem z **[F10]** wciśnij **[1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [W], [Z], [I], [E], [O], [G].** Bardzo ciekawe efekty!

T.D.

CORRIDOR 7

Wciśnij **[W]**, **[A]** oraz **[X]** - max. zdrowia i broni. Uruchom grę poleceniem: **CORR7 LEVEL1DIAGNOSTIC**, zacznij misję i naciśnij jednocześnie **[Tab]**, lewy **[Shift]** i **[Ctrl]** - włączysz "debug mode". Od tej pory działają kombinacje:
[Backspace] + [W] - zmiana poziomów,
[Backspace] + [I] - następny rodzaj broni, 200 naboi, zwiększa ilość punktów i "alien charges",
[Backspace] + [G] - GOD MODE (nietykalność).

K.S.

COSMO'S COSMIC ADVENTURES

Wciśnij jednocześnie **[Tab], [Del]** i **[F12]**. Teraz:
[F10] + [W] - wybór levela (1 - 10);
[F10] + [G] - nietykalność;
[F10] + [M] - informacje o pamięci komputera;
[F10] + [C] lub **[O]** - dodaje przedmiotów.

T.D.

DARK AGES

Cheat Menu uaktywnia kombinacja **[F10] + [Backspace]**. Autofire to klawisz **[=]**.

T.D.

DOOM

Dodatek do triku zamieszczonego przed miesiącem.
IDDQD - nieśmiertelność,
IDSPISPOPD - przechodzenie przez ściany.

Karol Julikowski
Ożarów Mazowiecki

DUKE NUKEM

Wciśnij **[Backspace] + [Page Down]** - max amunicji i kluczy.

T.D.

DYNA BLASTER

Na ekranie tytułowym wpisz: **HUDSONSOFT**. Efektem będzie nieograniczona liczba żyć i wszystko na maxa (siła rażenia bomb itd.).

T.D.

EPIC PINBALL 3 - FLIPER 2

Jeśli chcesz mieć sześć kul, zamiast pięciu, wówczas w Options najedź na **5 BALLS** i wciśnij **[F1]**. Trik ten działa również w grze "Fliper".

Grzegorz
Nowy Sącz

EYE OF HORUS



Kody:
1) RADAGAST
2) YARMAK
3) ORCSLAYER
4) SKYFIRE
5) MIRGAL
6) GHANIMA
7) GLIEF
8) MOURNBLADE
9) JADAWIN
10) GUMBA
11) CHACMAL

Kiedy pojawi się komunikat "Press fire to start", wpisz **SPAM** - jesteś nieśmiertelny i nie musisz szukać kolorowych kluczy, aby jeździć windami.

K.S.

FALCON

W czasie lotu wciśnij **[Ctrl] + [X]** - broń się "regeneruje" lub **[Shift] + [T]** - zmienia porę dnia.

T.D.

FLASHBACK

Hasło **PIXEL** zabija wszystkich strażników.

T.D.

FLIGHT COMMANDER 2

Sposób na uniknięcie rakiety: manewruj tak, aby leciała na Ciebie z boku i zacznij wykonywać zwrot o 90 stopni (manewr "high-G").

K.S.

HERETIC

Nie używaj kodów z Dooma **(IDDQD, IDKFA)**, bo stracisz życie lub całą broń! Zamiast tego wpisz **RAV** i później:
SKEL - max kluczy.
RAMBO - cały arsenał do Twojej dyspozycji.
SHAZAM - powoduje zwiększenie siły broni.
QUICKEN - zamiast IDDQD.
MASSACRE - i już jesteś sam na danym poziomie.
GIMME - gdy zabraknie magicznych artefaktów:
- ***Chaos Device*** - jesteś na początku poziomu,
- ***Tome of Power*** - patrz SHAZAM,
- ***Mystic Urn*** - powtórka kodu PONCE,
- ***Time Bomb of ...*** - połóż się na ziemi i uciekaj,
- ***Ring of Invinciblity*** - nieśmiertelność,
- ***Torch*** - nieco jaśniej,
- ***Morph Ovum*** - zamienia wrogów w kury (też zadaje rany!),
- ***Wings of Wrath*** - Heretic zmienia się w Descenta!
- ***Quartz Flask*** - dodaje zdrówka,
- ***Shadowsphere*** - efekt "zacieniowania" u bohatera (przeciwnik trafia raz na kilka prób).
PONCE - zdrówko na maxa.
KITTY - można przechodzić przez wszelkie murki.
ENGAGE11 - skok do episodu 1 na poziom 1 (możliwe inne kombinacje).

T.D.

INFERNO

Przytrzymaj prawy **[Shift]** i wpisz: **LOLIFE**. Twój statek stanie się niezniszczalny, a po wciśnięciu **[Alt] + [P]** gra się zapauzuje i będziesz mógł wybrać różne power-up'y klawi-



TRIKI

szami od **[1]** do **[7]**. Różne "dodatki" można zbierać wielokrotnie. Wystarczy wlecieć do dowolnej instalacji. Gdy z niej wylecisz, wszystko pojawi się na nowo. Tak samo jest z bonusami ukrytymi wewnątrz instalacji: wlatujesz, zbierasz, wylatujesz, wracasz, zbierasz...

K.S.

JAZZ JACKRABBIT

Triki działają dla wersji 1.1.
DDBOUF - nieśmiertelność;
DDDOOM - najtrudniejszy poziom;
DDBAD - ptak;
DDLAMER - przejście do następnego poziomu;
DDHOCUS - teleport;
DDGUNHED - każdy rodzaj broni po 100 amunicji;
DDSABLE - sprawdź sam;
DDCSTRIKE - latająca deska;
DDKEN - i już w DOS-ie.

Aby uaktywnić dany triki, należy wcisnąć **[P]** (pauza), następnie **[Backspace]** i wpisać odpowiedni kod.

Grzegorz, Nowy Sącz

JET STRIKE

1) TDEJQNQL
2) JHALMROB
3) RZVWUVCP
4) VZQRUDOP
5) HTETAPOJ
6) NFYHOTAR
7) RPSREBSX
8) TREFCPMJ
9) XHYJMVKX
10) HHSFMBQX
11) HXEXWPVW

K.S.

JURASSIC PARK

1) B12A556B
2) 3B5FB56B
3) 0377D56B
4) 607AF56B
5) EB8FD56B
6) 8B8FF56B
7) AB91056B
8) 4B90356B

K.S.

LITIL DIVIL

Uruchom grę poleceniem:
divil Nicole - **[Shift] + [P]** - możesz chodzić po pokojach,
divil MEANING - **[Shift] + [T]** - dodaje energii,
divil KmCiNpOckKeT - **[F1]** - zmienia plansze,
divil Donkey - **[1]** - zwiększa ilość skarbów,
divil Grumpy - **[K]** - udostępnia klucze.

K.S.

MORTAL KOMBAT

Z Shang Tsungiem najlepiej walczyć Sub-Zero, zamrażając go. Gdy to zrobisz:
- walnij go w podbródek
- zrób wślizg
- wykonaj kopniak z salta.

Bartosz Grzegorzyca Bełk

POPULOUS 2

Użyj błyskawicy (lightning), a gdy pojawi się ona na ekranie, wciśnij **F10** (pauza) i umieść kursor z boku ekranu. Teraz wciśnij **F10** jeszcze raz - nie stracisz mana!

K.S.

QUARANTINE

Zużyj całą amunicję do Reapera, zmień broń na Punishera i naciśnij **[Ctrl] + [Alt]**. Masz nieskończoną amunicję do Reapera.

K.S.

RISE OF THE ROBOTS

Na ekranie opcji wciskaj na przemian kursory lewo-prawo. Będziesz mógł walczyć z kumplem na dwa roboty Military (działa tylko na 2 graczy). Wciskaj lewo, lewo, prawo, prawo, aż ramka ekranu stanie się niebieska. Wtedy będziesz mógł trenować Supervisorem. Jego tajne ciosy to:
1) dół-lewo-góra-prawo,
2) dół-prawo-góra-lewo.

K.S.

SOCCER KID

Na różnych levelach ukryte jest mnóstwo przedmiotów. W "Home Town 1", zaraz po pierwszym deskorolkowcu, strzel piłką cztery razy w skrzynię na drzewie - dostaniesz 4.000 punktów. Jeśli strzelisz jeszcze cztery razy, dostaniesz bonus - super koszulkę (weź ją!). Drzewka bonusowe odróżnisz po tym, że są "prostsze". Jest jedno takie drzewko w Home Town, sporo na wsi, dużo w Wenecji. W Londynie nie ma ani jednego.

K.S.

STAR CRUSADER

Po czternastej misji nie strzelaj do fregat czy stacji kosmicznych jeśli nie są one celem misji, bo skończysz w więzieniu. Uważnie czytaj "briefingi", gdyż czasem zawierają one informacje pomocne w wykonaniu misji.

K.S.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Jest jeszcze jeden ukryty zawodnik - Akuma. Jeśli chcesz nim grać, to na ekranie wyboru zawodników podświetlaj po około 10 sekund następujące postacie: Ryu, T-Hawk, Guile, Cammy i znowu Ryu. W lewym górnym rogu powinna pojawić się ciemna postać. Teraz możesz grać Akumą. Działają ciosy specjalne Ryu. Uwaga! Nie musi poskutkować za pierwszym razem. Jeśli nie uda Ci się po kilku próbach, to możesz zaryzykować zmianę nazw plików **AKUMA.PAL** na np. **RYU.PAL** (pamiętaj o kopii zapasowej!) i grać wybranym zawodnikem, w tym przypadku Ryu.

K.S.

WING COMMANDER - ARMADA

Aby zadziałał trik z WC1 i WC2, odpal grę z parametrem WCA ESRET-k. Teraz po namierzeniu wrogiego statku na celowniku naciśnij **[Alt]** i **[Del]** - statek wybuchnie.

T.D.

WING COMMANDER 3

Podczas lotu wciśnij **[Alt]** i **[O]**. Dostaniesz się do specjalnego menu.

K.S.

AMIGA

IBM

ANOTHER WORLD

Aby uzyskać inną perspektywę widzenia, wciśnij **[F1]**, **[F2]** lub **[F3]**.

T.D.

CANNON FODDER

Jeśli wypstrykałeś już wszystkie granaty albo bazooki, a masz do zniszczenia jeszcze jakiś budynek, to naciśnij **[Esc]**. Podobnie postępuj, gdy zniszczyłeś jakiś pojazd niezbędny do ukończenia misji - po co tracić ludzi? Kłopoty z daną fazą misji można rozwiązać klawiszem **[Enter]**. Przed każdą misją otrzymujesz zadania do wykonania. Oto one:
- **Kill All Enemy** - zabić wszystkich wrogów w podmisji.
- **Destroy Enemy Buildings** - zniszczyć za pomocą granatu lub bazooki budynki nieprzyjaciela. Za obiekt zniszczony uważa się budynek, który nie ma drzwi (nie wylęgają się z niego żołnierze wroga).
- **Protect All Civilians** - chronić wszystkich cywili.
- **Get Civilians Home** - eskortować ludność cywilną w drodze z jednej lokacji do drugiej.
- **Rescue Hostages** - uratować zakładników.

Niektóre misje łączą w sobie kilka zadań!

T.D.



CIVILIZATION

1. Możesz dowolnie nazwać swoją cywilizację, wciskając klawisz **[Esc]** przy jej wyborze.
2. Gdy nie chce Ci się czekać pewną ilość tur na to, by Twój settler zirygował daną lokacje, zrób tak:
- daj polecenie settlerowi, by zirygował dane miejsce i nie kończ tury;
- w tej samej turze odwołaj polecenie o zirygowaniu terenu i ponownie je wydaj;
- powtarzaj te czynności, aż miejsce zostanie zirygowane.

Ten sposób działa nie tylko na polecenie irygowania, ale także innych opcji (road, railroad i inne funkcje wykonywane przez settlersów).
3. Najszybsza droga do wynalezienia Gunpower: **The Whell, Bronze Working, Iron Working, Currency, Masonry, Construction, Alphabet, Writing, Code of Laws, Engineering, Literacy, Invention**. Dzięki tej drodze Gunpower można wynaleźć około 1000 BC.
4. Można budować drogi na wodzie (mosty?). Wystarczy tylko załadować settlersów na statek, wypłynąć w morze, uaktywnić settlersów (klikając najpierw na statek, a potem na settlersów) i wcisnąć klawisz [R]. Taka droga daje Ci większą produkcję, więcej żywnosci itp.

Łukasz Kodzis
Inowrocław

DUNE 2

Sposób na zajmowanie budynków wroga. Wyślij piechotę (trooper, infantry) na budynek wroga. Nie możesz zajmować Pałacu Rodu, koszar (WOR, Barracks) i HOUSE of IX. Najlepiej posłać kilka trójosobowych grupek (około sześć), ponieważ do zdobycia przeciętnej naprawionej do końca budowli (im bardziej zniszczona, tym łatwiej ją zająć) potrzeba około czterech grupek, a jednostki wroga mogą Ci co nieco zaszkodzić. Co daje zdobycie budowli? Nie atakują ich jednostki wroga, zdobyte wieżyczki ostrzeliwują obce oddziały, pierwsza jednostka ze zdobytej budowli nie będzie wykrywalna dla przeciwnika, ale można nią niszczyć tylko budowle.

Porady:
a) gdy nie ma już przyprawy, a jest dużo czerwii, spróbuj zabić jednego robala, wówczas dostaniesz trochę melanżu;
b) na wrogie ornitoptery najlepsze są wieżyczki rakietowe lub Twoje ornitoptery;
c) jednostki specjalne (devastatory, ornitoptery itp.) można budować tylko wtedy, gdy posiadasz HOUSE of IX;
d) gdy męczą Cię rakiety imperatora lub Harkonnenów, wybuduj drugą bazę - rakiety będą uderzać w tę starą.

Łukasz Kodzis
Inowrocław

DUNGEON MASTER

Wejdź do podziemi i stań twarzą naprzeciw drzwi wejściowych. Wykreuj zaklęcie **OH EW RA**. Zobaczysz coś fajnego. Sposób na szybki awans ninji/kapłana/wojownika to: wyrzuć całą posiadaną broń, podnieś ją i powtórz operację. Musisz stać w długim korytarzu.

T.D.

ELF

Spauzuj grę, wpisz: **HIGHLANDER**, ponownie naciśnij **[P]**.Teraz:
[I] - nieśmiertelność;
[E] - latanie;
[M] - walka z End of Level Guardian;
[S] - następny level.

T.D.

FANTASY WORLD DIZZY

W High Scores wpisz się jako **IMMORTAL**, a będziesz nietykalny.

T.D.

HOME ALONE

Wciśnij razem **[INS]**, **[F1]**, **[F2]** i **[F3]**. Następnie klawisz **[F]** umożliwia latanie.

T.D.

AMIGA CD - 32

OSCAR

Scena 2 "Horror level" 2.2
Weź jajo znajdujące się po lewej stronie na kładce, przy Oskarze. Idź górą w prawo, pośrodku schodów do góry zauważysz dziurę. Nie skacz po schodach, idź prosto aż spadniesz. Wówczas będziesz musiał trochę poskakać, uważając na kolce znajdujące się na dole. Idź do końca w lewo i zeskocz na dół, do wody (uważaj na ryby). Po lewej stronie rozbij ścianę jajkiem, popłyń w lewo do końca i zacznij się wynurzać. Gdy wyskoczysz z wody znajdziesz tajne przejście (Warping). Bez zbierania oskarów przejdziesz planszę.

Paweł Szmit
Ustronie Morskie

ATARI FALCON

Triki nadesłane przez Michała Michałowskiego z Gdańska.

EPI - LEPSI

Kod do drugiej części (level 11) - **ELXZ**. Klawiszami **[1...3]** zmieniasz ścieżkę dźwiękową.

EVOLUTION DINO DUDES

Kody:
2. ANDIE PANDY
5. HOWIE
10. MILESTONE
15. RED DWARF
20. SMART
25. JIMS TIES
30. MALCY MALC
35. MAD FREDDY
40. BANANNA MOON
45. VISION
50. RANGERS
55. CONSOLIDATED
60. PROMISED LANDS
65. A34732473
70. NIN
75. LORDS OF CHAOS
80. BYE BYE BYE

MOON SPEEDER

Podczas jazdy zbieraj litery:
E - uzupełnienie energii;
N - po wciśnięciu spacji zwiększasz prędkość do maksimum.

STONE AGE

W "Enter magic words" zamiast kodu wpisz: **MAYDAY**. Od tej pory klawiszem **[F10]** przechodzisz między poziomami.

GAME BOY

Triki nadesłane przez Łukasza Lubojańskiego z Rudy Śląskiej.

KO

232241324344 - pierwszy pas
414431324114 - drugi pas

FIST OF THE NORTH STAR

KAIOH - level 4
FWH GCE9 380 40AB
HAN - level 3
XKP 72QN VHS JTU5
UYGUR - level 5
V68 RJ3U ZQS MG1D

AMIGA

BACK TO THE FUTURE 2

Gdy pojawi się komunikat **Press Fire To Start**, wpisz **EINSTEIN.**

T.D.

BETTER DEAD THEN ALIEN

Kod na ostatni poziom - **QURANTINE.**

T.D.



DOMAN

Na ekranie z opcjami wpisz **SRAMNAPC** (razem). Ekran powinien mignąć - 12 żyć. Możesz też napisać KALASZNIKOV i podczas gry u dziadka wybrać jako broń kuszę - niespodzianka.

Muad'Dib

F-29 RETALIATOR

Wpisz swe imię jako **DIDYMEN**, kliknij na ikonce colonela, wciśnij **[Enter]** i możesz strzelać, ile dusza zapragnie.

T.D.

MORTAL KOMBAT 2

Na poziomie "very easy" paru pierwszych przeciwników najłatwiej pokonać ciosem w brodę (dół + fire). Po pewnym czasie przeciwnicy będą Cię przerzucać. Stosuj wtedy skok z nogą i odskok. Gdy wróg zacznie robić blok, strzel w niego czymś lub uderz i całą kombinację zacznij od nowa. Najlepiej, gdy przy kopnięciu uderzasz końcami nóg, bo gdy jesteś bliżej, możesz nie zdążyć odskoczyć.

Artur Kozioł

SECRET OF MONKEY ISLAND

Aby dotrzeć do Sword Mastera, należy w lesie iść (P - prawo, L - lewo, G - góra): G, G, P, P, L, G.

Marcin Słupski

THE UNTOUCHABLES

Podczas gry wpisz: **SOUTHAMPTONGAZETTE**, aby przeskakiwać levele za pomocą klawisza **[F10]**.

T.D.

WINGS OF FURY

W numerze 11/95, w triku do tej gry, podane było słowo **COUN**. Otóż naprawdę brzmi ono **COLIN**. Klawisze zostały podane prawidłowo.

Marcin Słupski

SAVE GAME

AMIGA

COLONIZATION

W tej grze forsa ukryta jest zawsze w innym miejscu i zapisana w nieco inny sposób, np: liczba 857 w hex to 0359, a program zamieni nam kolejność bajtów i zapisze jako 5903.

Andrzej z Leszna

REUNION

Bajt 23-25 forsa. Minerały na New Word:
Detoxin bajt 2009-2011,
Kremir 2013-2015,
Raenium 2017-2019,
Energon 2021-2023,
Lepitium 2025-2027,
Texon 2029-2031.

Gdy Twoi naukowcy długo nic nie odkrywają, można sobie pomóc zmieniając podane bajty na:
01 - wynalazek gotowy do odkrywania,
05 - gotowy projekt, można budować.
24789 - NUKLEAR GENERATOR
24843 - MINER DROID
24897 - SATELLITE
24951 - SATELLITE CARRIER
25005 - MINER STATION
25059 - TRANSFER SHIP
25113 - CONTROL CENTRE
25167 - COMMUNICATOR
25221 - TRADE SHIP
25275 - HUNTER
25329 - LASER CANNON
25383 - RADIO
25437 - TWIN LASER GUN
25491 - HYPER SPACE DRIVE
25545 - GALLEON
25599 - STAR FIGHTER
25653 - TROOPER
25707 - TRAKTOR BEAM
25761 - PIRATE SHIP
25815 - SPY SATELLITE
25869 - BATTLE TANK
25923 - MISSILE
25977 - DESTROYER
26031 - SPACE STATION
26085 - SPYSHIP
26139 - AIR CRAFT
26193 - SOLAR PLANT
26247 - DISINTEGRATOR
26301 - ION CANNON
26355 - ANTI RAD SHIELD
26409 - PLASMA GUN
26463 - MISSILE LAUNCHER
26517 - CRUISER
26571 - MENTAL RADAR
26625 - ENERGY SHIELD

Zmian dokonałem programem FILE MASTER w Reunionie na ECS i AGA.

Andrzej z Leszna

UFO - ENEMY UNKNOWN

Możliwość budowania w bazach. Do grzebania używałem programu File Master 2.2. Oto lista budowli (system szesnastkowy):
00 Access Litt
01 Living Quaters
02 Laboratory
03 Workshop
04 Small Radar System
05 Large Radar System
06 Missile Defences
07 General Stores
08 Alien Containment
09 Laser Defences
0A Plasma Defences
0B Fusion Ball Defences
0C Grav Shield
0D Mind Shield
0E Psionic Laboratory
0F Hyper-wave Decoder

Grzebiemy w pliku Savegame.sav. Odnajdujemy nazwę ba-zy. Do pierwszej litery (numer bajtu) dodajemy 22 (DEC) i otrzymujemy pozycję pierwszego bajtu, do którego możemy wpisać budowlę. Ostatni bajt otrzymamy, dodając do numeru bajtu pierwszej litery 57 (DEC). Sposób ułożenia kwadratów i liczba, jaką trzeba dodać (DEC):

```
np.  I litera bazy  23092
     kwadrat      +    37
     --------------------
     pozycja        23129

------------------------------
I 22 I 23 I 24 I 25 I 26 I 27 I
I 28 I 28 I 30 I 31 I 32 I 33 I
I 34 I 35 I 36 I 37 I 38 I 39 I
I 40 I 41 I 42 I 43 I 44 I 45 I
I 46 I 47 I 48 I 49 I 50 I 51 I
I 52 I 53 I 54 I 55 I 56 I 57 I
------------------------------
```

Czas budowy znajduje się w bajcie, który należy szukać w ten sam sposób: nr bajtu I lit. bazy + dany kwadrat + 36 (DEC). Tam wpisujemy czas trwania budowy. Jeżeli chcemy gotową budowlę, wpisujemy 00.

Lt Cmdr Bożek
Będzin



IBM

CANNON FODDER

Znajdź pliki, które sam nazwałeś w momencie nagrywania o rozszerzeniu .CF. Przeważnie jest czterech żołnierzy, jednak zdarzają się misje, gdzie jest ich pięciu. Dlatego też podane jest pięć offsetów.
Offset:
3Eh, 4Ah, 56h, 62h, 6Eh
2 bajty - imię żołnierza (wartość od 1 do 359)
40h, 4Ch, 58h, 70h
1 bajt - ranga (wartość od 0 do 15)
48h, 54h, 60h, 6Ch, 78h
2 bajty - punktacja (od 0 do 999)

GOBLINS 3

W katalogu GOB3 znajdź plik CAT.INF. Zmień wartość bajtu o offsecie równym 79d. Tutaj właśnie znajduje się liczba jokerów podpowiadających w grze. Jak zapewne wiesz, jest ich pięć. Po każdym wykorzystaniu liczba spada o jeden. Gdy więc Ci brakuje jokerów, wystarczy wejść do tego pliku i zamiast zera wpisać pięć.

Na zakończenie życzę wszystkim Czytelnikom, zarówno tym, którzy brali aktywny udział w tworzeniu rubryki Trików i S.O.S., jak i tym, którzy je tylko czytali, spokojnych Świąt, bogatego Gwiazdora (mam nadzieję, że przyniesie Wam jakąś fajną grę) oraz szampańskiej zabawy w noc sylwestrową. Do zobaczenia w nowym, 1996 roku.

Wasz YA

OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA

SPRZEDAM

Schneider CPC 464 z magnetofonem, stacja dysków 3.5", monitor monochromatyczny (zielony), joystick, literatura, gry na kasetach. Całość za 350 zł. Robert Owczarczyk, ul. Uni Lubelskiej 3/5, Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-18-84.

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Harpoon" - 20 zł, "Steel Empire" - 20 zł, "Railroad Tycoon" - 35 zł, "GLobal Effect" - 25 zł, "Syndicate" - 48 zł, "Civilization" - 25 zł. Sebastian Baron, ul. Nickla 57/8, 41-908 Bytom, tel. 180-68-56 (po 18.00).

Sprzedam do Amigi 500/500+ CD-ROM A570 (gwarancja do 06.95) za 300 zł plus MEGA-RAM (2 MB RAM + 1 SIMM x 1 MB luzem) za 350 zł. Bogdan Stobnicki, ul. Wolności 3/24, 37-450 Stalowa Wola, tel. (0-16) 42-15-92.

Sprzedam gry na PC CD: "7th Guest" (70 zł), "Dracula Unleashed" (100 zł), "Strike Commander" (100 zł), "King's Quest 5" (70 zł). Emil Czajka, Oś. na Stoku 55b/37, 25-408 Kielce, tel. 31-11-46.

Sprzedam kartę dźwiękową Sound Galaxy Pro 16 na gwarancji. W zestawie mikrofon i słuchawki. Mateusz Grzesiak, ul. Spokojna 40, 75-233 Koszalin, tel. 43-15-22.

Sprzedam oryginalną grę "Civilization" oraz dyskietki na Amigę 500 i 600 (w bardzo dobrym stanie). Cena oryginału: 45 zł, a dysku: 1,2 zł. Adam Kaczmarek, ul. Żubardzka 8/43 blok 27, 91-022 Łódź, tel. 51-18-77.

PC 486 DX4/100 MHz, 8 MB RAM, 540 MB HD, Cirus Logic 1 MB, monitor cyfrowy 15". 2-letnia gwarancja. Cena: 3900 zł. Zygmunt Siwiński, ul. Zachodnia 13/15, 95-035 Ozorków, tel. (0-42) 18-51-86.

Oryginalne gry na Amigę: "Cytadela" (A500/A1200), "UFO" (A1200), "Theme Park" (A1200), "Skeleton Krew" (A1200), "Harrier Assault". Tanio! Tomasz Tippe, ul. Orżowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 42-05-21.

Sprzedam A500, 1 MB RAM, monitor 1084S, mysz, 2 joysticki, 30 dyskietek, literatura. Cena: 1000 zł. Jan Szczęsny, 14-407 Godkowo (Elbląg), tel. Pasłęk 72-72.

Amiga 2000, 2 MB Chip, 4 MB Fast, WB 1.3, 3.1, 2 x 3.5", 1 x 5.25", HDD 130 MB, kontr. SCSI/AT - 1300 DM + karta GUP 68030 Copr 68882, 4 MB RAM, kontr. SCSI - 1100 DM. G. Szoniec, ul. Krasickiego 21, 30-515 Kraków, tel. (0-12) 566-07-01.

Sprzedam gry na Nintendo: "Wings" (20 zł), "Adventure Island II" (20 zł) oraz "Super Fighter II" (27 zł). Artur Bachan, ul. Lustrzana 25A, 01-342 Warszawa, tel. 665-14-76.

Pilnie sprzedam C-64, magnetofon, kasety ze stojakiem, Black Box v.8, X, Final II, 2 joysticki. Stan idealny (mało używany). Cena: 220 zł. Michał Ostrowski, ul. Wąbrzeska 2, 82-500 Kwidzyn, tel. (0-555) 42-26 (po 17.00).

Sprzedam Amigę CD32 + mysz + 3 CD. Gwarancja - 9 miesięcy. Cena: 600 zł. Artur Redostowicz, ul. Fredry 7, 43-200 Pszczyna, tel. (0-3) 110-50-11.

Sprzedam dwie Amigi CD32 z gwarancją każda w cenie 450 zł. Marek Turkowicz, Al. Zjednoczenia 3a/106, 01-829 Warszawa, tel. 663-22-50.

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, modulator TV, mysz, podkładka, bootselector, przełącznik Chip-Fast. Cena: 550 zł. Stacja dysków 5,25", 50 dysków - cena: 150 zł. Sławomir Martyniuk, ul. Żelazna 133, 20-364 Lublin.

Sprzedam oryginalną grę "Syndicate" (polska wersja) na PC za jedyne 40 zł. Tomasz Słowiński, ul. Buczka 10A/6, 80-808 Gdańsk.

Sprzedam oryginalne gry "Dune" i "Wing Commander" na Amigę obie po 20 zł i wykrywacz złota, militariów. Maciej Oksieńciuk, ul. Ryszarda 44, 05-800 Pruszków, tel. (0-2) 758-73-48.

Sprzedam SEGE 16 bit, 2 joysticki, 5 gier, na gwarancji. Cena: 450 zł. Michał Jasiocha, ul. Batalionów Chłopskich 5/29, 24-100 Puławy, tel. 8711-38.

Amiga 600, 2 MB RAM, stacja dysków, monitor Philips (kolor, stereo), filtr ALFA, 2 myszki, podkładka, 2 joysticki, 2 pudełka na dyski, 170 dysków. Cena: 1500 zł. Jarek Wieczorek, ul. Jesienna 10, 05-090 Raszyn W-wa, tel. 720-39-34 (od 9.00 do 22.00).

Gry na A500: "UFO" (15 zł), "Street Fighter II Turbo" (27 zł), "Civilization" (28 zł). Gry na IBM PC oraz ba CD-ROM PC (cena do uzgodnienia). Karol Sikora, ul. Babina 8/21, 62-800 Kalisz, tel. 062-747-29 (po 16.00).

Sprzedam do C-64 SID'a, VIC'a, CIA, procesor (wszystko razem taniej) i Action Replay, Final III, X. Zawsze aktualne. Paweł Pietkun, ul. Waryńskiego 39/6, 11-200 Bartoszyce, tel. (0-888) 60-68.

Sprzedam A MB do A600 za 65 zł oraz oprogramowanie - 25 tys. dysków. Przyślij kopertę zwrotną, wyślę Ci dokłądny spis. Przemysław Kwiatkowski, 05-530 Góra Kalwaria, tel. 573-972 (dzwonić po 17.00).

Atari 130 XE, 150 gier, pudełko na dyski, literatura, stacja dysków, pokrywa na klawiaturę. Cena: 200 zł. Z joystickiem: 220 zł. Mateusz Koprek, ul. Porazińskiego 16, 98-200 Sieradz, tel. (0-43) 713-26 (po 17.15).

Sprzedam C-64 (stan bardzo dobry), klawiatura, magnetofon, cart-x, literatura, 3 kasety. Cena: 100 zł. Sebastian Grydziuszko, ul. Narciarska 5/4, 94-101 Łódź, tel. 86-67-53 (po 20.00).

Sprzedam Amigę 500+, 2 MB RAM, 2 joysticki, 50 dysków, pokrywę, mysz, modulator TV, magazyny. Cena: 550 zł. Tomasz Wagner, ul. 11 Listopada 8a, 05-220 Zielonka, tel. 781-94-34.

Amiga CD32 (2 MB RAM, 1 MB ROM, CD-ROM double speed), 6 CD, 2 joysticki (gwarancja do 1996). Cena: 800 zł. Dariusz Jastrzębski, ul. Kościerska 14, 83-300 Kartuzy, tel. (0-58) 81-29-32.

Sprzedam Super Pegasusa (pistolet, wgrane gry) za 100 zł oraz SEGA 16 bit (2 kartridże) za 350 zł. Szymon Rymarczyk, ul. Ks. Józefa, 359/6, 30-243 Kraków.

Sprzedam Amigę CD32 na gwarancji + gry "Pirates! Gold", "Jetstrike", "Oskar", "Diggers", "UFO", 2 CD z Amiga Gamer za 650 zł. Krzysztof Ciski, ul. Zbójnicka 2/53, 85-792 Bydgoszcz, tel. 44-55-80.

Sprzedam C-64, magnetofon, joystick, 10 kaset. Cena: 210 zł. Marcin Kacprzak, os. Dolnośląskie 204/12, 97-400 Bełchatów.

Sprzedam konsolę SEGA 16 bit + grę "Sonic", "Orygin 1", "Home Alone", "World of Illusion". Cena konsoli i gier do uzgodnienia. Bartek Prałat, ul. Orzechowa 21, 67-400 Wschowa, tel. (0-65) 40-45-02.

Sprzedam A500 z 1 MB RAM, przełącznik Chip RAM, monitor kolorowy 1084S, mysz, 2 joysticki, 100 gier. Cena: 1450 zł. Jerzy Zakrzewski, ul. Broniewskiego 34/55, 87-800 Włocławek, tel. 34-92-95.

Amiga 500 z 1 MB, monitor 1084S, 100 dyskietek, joystick, mysz. Stan idealny. Cena: 1000 zł. Piotr Porczyk, ul. Jagiellońska 3/45, 03-721 Warszawa, tel. (0-22) 18-63-76.

Sprzedam C-64, X, stację dysków, magnetofon, 30 kaset, 24 dyski, joystick, literaturę. Cena: 420 zł. Artur Łysik, ul. Dzielna 7/100, 00-154 Warszawa, tel. 635-12-37 (po 17.00).

Amiga 1200, HDD 105 MB, pokrywa, dyski, 2 joysticki, literatura. Cena: 1700 zł. Krzysztof Przeniosło, ul. Kalinowa 161/13, 41-208 Sosnowiec, tel. (0-3) 163-37-54.

Sprzedam gry na IBM PC, oryginalne! "Heimdall 2" (35 zł), "Ultima Underworld" (50 zł), "Betrayal at Krondor" (50 zł), "Spy Master" (15 zł), "Shadowcaster" (60 zł). Opłata przy odbiorze. Paweł Kesik, ul. Staszica 19a/8, 75-449 Koszalin, tel. 45-38-18.

Sprzedam "Magazyn Amiga" 9/93 - 9/95 po 1.8 zł (całość za 40 zł). Arkadiusz Chwastowski, ul. Bitwy o Wał Pomorski 7/88, 33-100 Tarnów, tel. 22-11-82.

Sprzedam A500, 1 MB RAM, przełącznik Chip/Fast, modulator, mysz + podkładka + kieszeń, joystick, przełącznik mysz/joy, dyski itd. Cena: 600 zł. Wojciech Bandrowski, ul. Ulanowskiego 16/1, 53-144 Wrocław.

OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA

Amigę CD32, 2 x joypad, 6 CD, gwarancja na 8 miesięcy. Cena: 530 zł. Paweł Rakuś, ul. Dunikowskiego 5/11, 20-425 Lublin, tel. 72-16-39.

Sprzedam A500 (1 MB) + Elsat - MEGARAM (2 MB) + zewn. stację dysków 3,5". Cena: 680 zł. Bogdan Stobnicki, ul. Wolności 3/24, 37-450 Stalowa Wola, tel. (0-16) 42-15-92.

Sprzedam Amigę 1200, HDD 420 MB, pełny, całość na gwarancji, 150 dysków, joystick, mysz, mouse pad. Cena: 1700 zł. Mariusz Szwarnowiecki, ul. Bogedaina 27/10, 43-200 Pszczyna, woj. katowickie, tel. 11-00-349.

Sprzedam A1200, 150 dysków, stację 3,5", 3 joysticki i mysz. Cena do uzgodnienia (ok. 1100 zł). Paweł Marczyński, 78-100 Kołobrzeg, tel. 221-10.

Sprzedam komputer Commodore C-64 II, magnetofon, cartridge, Black Box 4, 300 gier (kasety). Cena: 110 zł. Paweł Graczyk, Bolesławice 31, 76-251 Kobylnica, tel. 241-53.

Sprzedam A600, 2 MB RAM, VBS, 200 gier, 2 joysticki, mysz, 150 dyskietek, literaturę. Stan bardzo dobry, cena 1000 zł. Łukasz Celeban, 11-311 Kolno 96, tel. (0-89) 15-12-75.

Amiga 500, 1 MB RAM, bootselektor DF0-DF1, przełącznik Chip-Fast, dodatkowa stacja 3,5", monitor kolor 1084S, joystick Top Star, Action Replay 1.5, 50 dysków. Cena: 1000 zł. Grzegorz Leśniak, ul. Blankowa 48A/1, 58-314 Wałbrzych.

Sprzedam C-64, klawiaturę, magnetofon, joystick (Jet Fighter), zasilacz, cartridge (Black Box), 17 kaset z grami ("Fist Fighter, 3D Snooker). Cena: 120 zł. Andrzej Dolniak, ul. Wybickiego 7/75, 41-200 Sosnowiec, woj. katowickie, tel. 163-25-47 (po 19.00).

Sprzedam A1200 z HD 210 MB, monitor 1084S, mysz, 2 joysticki, 300 dysków, Amigowce, Amiga Magazyny, Amiga Action z dyskami za 2500 zł. Przemysław Janiszewski, ul. Lechonia 8/10 bl. 38, 95-100 Zgierz.

Sprzedam kasety VBS - 20 zł. W cenę wliczona kaseta E180 SP Panasonic. Korespondencyjny Klub Wesołej Amigi prowadzi nabór członków. Koperta + znaczek + dysk. Marek Trybulski, UP Kraków 77, skr. 20, kod: 30-500, tel. 57-78-69.

Sprzedam za 3 zł: "Świat Gier Komputerowych", "Amigowiec", niemiecki "Amiga Games", magazyny z Włoch, Anglii, Kanady, USA. Waldek Kowalski, ul. W. Kostrzewy 6, 02-363 Warszawa 22, Poste-R.

Amiga 1200, monitor 1084S, filtr, 400 dysków, VBS, 2 joysticki, mysz, dużo czasopism. Cena: 1700 zł. Grzegorz Durys, Al. Kościuszki 13/157, 42-200 Częstochowa, tel. (0-34) 65-66-46.

Sprzedam kolorowy monitor Philips, typ CM 8833 - II (do Amigi). Cena: 450 zł. Adam Ryzner, ul. Książęca 4/9, 47-400 Racibórz, tel. (0-36) 15-09-54.

Sprzedam: monitor Philips CM 8833, kolor, stereo - 450 zł; HDD 3,5", Maxtor, 130 MB - 300 zł; rozszerzenie 4 MB Fast RAM, Elbox 1200/4, (3 lata gwar.) - 450 zł; mnóstwo czasopism - "Amiga", "C&A", "Kebab", "Amigowiec", "Top Secret", "Secret Service", "Świat Gier Komputerowych", "Computer Studio" etc. Wymienię dema i programy (A1200). Tomasz Góral, ul. Konopnickiej 13/36, 38-300 Gorlice.

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB, joystick, mouse pad, ok. 70 dysków, modulator, pokrywę, przełącznik Chip-Fast. Cena: 460 zł. Adrian Gajda, os. Urocze 4/34, 31-952 Kraków Nowa Huta, tel. 43-00-70.

Sprzedam tipsy na: ST, Amigę, PC i C-64! Informacje po przesłaniu koperty + znaczka. Cena: 10 tipsów - 1 zł. Dawid Rygielski, 11-205 Wodukajmy 16, tel. 13-460.

Sprzedam konsolę SEGA 16 bit (na gwarancji) + 1 grę za cenę 350 zł oraz gry "Airwolf" (70 zł), "NBA Live '95" (90 zł). Całość + 2 joypady za 500 zł. Okazja! Mariusz Majewski, ul. Woj. Polskiego 72/42, 05-800 Pruszków, 728-16-90 (po 18.00).

Sprzedam oryginał "Syndicate", polska wersja z polską instrukcją (IPS). Stan bardzo dobry. Cena: 58 zł. Paweł Król, os. ZWM 5/30, 32-540 Trzebinia, tel. 122-678.

Amiga 500 (1 MB RAM), mysz, joystick, 74 dyski, diskbox, modulator TV, literaturę. Cena: ok. 550 zł. Łukasz Cykowski, ul. Myszkowska 14, 42-296 Koziegłówki, tel. (0-3) 142-228.

Sprzedam lub wymienię na Game Boy'a grę TV Nintendo ze świetnymi grami strategicznymi i zręcznościowymi (cena: 150 zł). Kamil Nowak, ul. Sienkiewicza, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 264-80.

Sprzedam roczną Amigę 500 z 1 MB, mysz, disc box, pokrywę, 30 dysków, kabel Amiga-EURO, mouse pad. Cena: 550 zł. Konrad Lorens, ul. Świerczewskiego 5, 58-230 Niemcza.

Sprzedam CDTV (18 m-cy), joystick, mouse, mouse pad, przełącznik CDTV/A500, 40 dysków + pudełko i literaturę. Cena: 720 zł. Artur Kotłowski, ul. Kopernika 11A/1, 14-200 Iława, tel. 48-66-41.

Sprzedam Amigę CDTV + 3 MB RAM + A500/CDTV + 7 CD + dodatki + 40 dysków. Cena: 1200 zł. lub zamienię na PC 386 DX/SX. Bartek Graf, ul. Piastów 10/106, 40-868 Katowice, tel. 1541-313.

Sprzedam A1200, 4 MB Fast RAM, HD 240 MB (Caviar). HD i RAM na gwarancji. Cena: 2000 zł. Rafał Zieliński, ul. Józefińska 24/39, 31-035 Kraków.

Amiga 600, 60 MB HD, 2 MB RAM z zegarem, kilkaset dysków, joystick, pokrywa, literatura, opisy gier sprzedam - 1200 zł. Wojciech Basaj, ul. Miłkowskiego 8/35, 30-349 Kraków.

Amiga CDTV - komplet + przełącznik A500, interfejs na 2 joysticki, mysz oraz 100 dysków sprzedam za 700 zł lub wymienię za dopłatą na A1200. Jerzy Bieniek, 31-422 Kraków, (0-12) 12-95-97.

Sprzedam grę TV SEGA SUPER-MEGA DRIVE + 1 gra na gwarancji za ok. 230 zł lub zamienię na gry do Amigi CD32. Jacek Watała, ul. Łyskowskiego 25F/63, 87-100 Toruń, tel. 45-31-92.

Sprzedam A600 (1,5 roku), Kickstart 1.3, 70 dysków, mysz, podkładka, osłona na klawiaturę, literaturę, 3 joye. Cena: 550 zł. Andrzej Szymocha, ul. Stalowników 9, 42-400 Zawiercie, woj. katowickie, tel. 277-97.

Sprzedam Atari 65 XE, magnetofon XC 12, 2 joysticki, Turbo 2000, 15 kaset, mysz, literaturę (170 zł) lub zamienię na Commodore 128. Łukasz Panfil, Kaczki Średnie, 62-700 Turek, woj. konińskie, tel. 78-55-81 (wew. 323).

Sprzedam Amigę 1200, HDD 420 MB, monitor kolorowy Philips CM 8833, sampler stereo, 140 dyskietek, mysz 260 DPI, joystick. Cena: 2300 zł. Kazimierz Kamiński, ul. Synów Pułku 2/63, 01-354 Warszawa, tel. 665-25-66.

KUPIĘ



Pilnie kupię gry oryginalne na Amigę 600: "Civilization", "Legacy of Sorasil", "Ishar 2". Wymienię programy. Arkadiusz Morawski, ul. Żytnia 53/25, 87-800 Włocławek, tel. 33-37-90.

Tanio kupię 1 MB lub 2 MB RAM do A600! Kupię kody do gry "Liga Polska Manager". Kupię KS 2.0. Dariusz Nożownik, ul. Dulęby 1a/14, 40-833 Katowice, tel. 15-42-210 w. 46-98.

Kupię dyskietki 3,5" na Amigę 500 z grami lub bez. W ofercie podać cenę i warunki. Wojciech Rajczuk, ul. Bema 28, 65-170 Zielona Góra, tel. 25-27-95.

Komiksy TM-SEMIC: "Spidermann", "Batmann", "G.I. Joe", "X-Mann", "Green Lantern" w cenie 1.52 zł za sztukę. Piotr Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice, tel. (0-3) 105-28-31.

Opisy gier! Bardzo duży wybór. Katalog po przesłaniu znaczka. Cena: 2.5 zł. Mirosław Jakobi, ul. Budowlanych 2a/4, 86-105 Świecie, woj. bydgoskie.

OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA OGŁOSZENIA

PILNIE kupię grę "The Settlers" na komputer IBM. Cena do uzgodnienia. Łukasz Chodynko, Byszyno 31, 78-200 Białogard.

Kupię grę "Flight of the Amazon Queen" za 40 zł, ewentualnie zamienię na "Teenagent" i "Tajemnica statuetki" - komplet. Karol Skowroński, ul. Belzacka 102/26, 97-300 Piotrków, tel. (0-44) 46-84-00.

Kupię kartę dźwiękową do IBM poniżej 150 zł. Mateusz Grycman, ul. Mickiewicza 56a/8, 82-500 Kwidzyn, tel. 49-10.

Kupię Amigę 1200 + dysk twardy do 260 MB + oprogramowanie za cenę 1000-1400 zł lub bez dysku twardego za cenę 750-900 zł. Sławomir Skalij, Osiedle, bl. 24/11, 86-132 Grupa.

Pilnie poszukuję programów PC-Task 3 i AmosPro. Wzamian inne lub kupię na rozsądną cenę. Marcin Wesołowski, ul. Gombrowicza 17/8, 38-700 Ustrzyki Dolne.

Kupię rozszerzenie do A600. Wymienię się grami na Amigę. Wojciech Szymkiewicz, ul. Dekabrystów 24, 44-100 Gliwice, tel. 170-70-45.

Pilnie szukam gier: "Air Support", "Armour Geddon 2" i "Mig 29M" na Amigę. Za każdą dam 5 zł. Krzysztof Lemecha, ul. Kolejowa 1a/2, 78-500 Drawsko Pomorskie.

Kupię opis do gry "Bismark" na C-64. Tomek Jagodziński, ul. Bydgoska 9c/8, 89-300 Wyrzysk, tel. 89-29-31.

Kupię Atari 1040 ST lub STEFM, najchętniej w trzech lub czterech ratach miesięcznych. Cena: od 300 do 400 zł. Adrian Jabłoński, ul. Jeżowska 16, 54-049 Wrocław.

Kupię Amigę 1200. Oferty z opisem sprzętu i ceną - mile widziane. Sprzedam Amigę CD32, nową - 490 zł. Leszek Chorowski, ul. 11-go Listopada 154/4, 58-301 Wałbrzych.

Kupię dokładne tłumaczenie instrukcji obsługi drukarki Epson LQ-1000. Oferty proszę na adres lunb telefon. Sebastian Rudnicki, ul. A.Hlonda 9/6, 41-933 Bytom, tel. (0-3) 189-48-97.

Kupię "Frontier 2" na CD32. Paweł Barycza, ul. Miła 9c/28, 40-467 Katowice 17.

Kupię Amigę 500 w dobrym stanie z 1 MB lub 1.5 MB. Robert Piotrowski, ul. Hubala 3/35, 05-120 Legionowo, woj. warszawskie, tel. 774-49-83.

Kupię grę "Giełda" w Polskiej wersji na Amigę 500. Paulina Nowak, ul. Noskowskiego 35/37, 61-705 Poznań.

RÓŻNE



Klub SENIOR organizuje zawody w "Scorched Tanks", "Skidmarks", "Rally Speedway", "Mule", "Angelworms 2" i inne. Zapisy od lat 18 do 50. Dotyczy Gdańska i okolic. Klub SENIOR, ul. Kartuska 103, Gdańsk 18.

Nawiążę kontakt z osobami piszącymi w Amosie lub nauczę pisać w Amosie. Również wymiana doświadczeń, oprogramowania itp. Informacja po przesłaniu znaczka na adres: Przemysław Dubicki, oś. Słowiańskie 10/9, 74-300 Myślibórz.

Wymiana oprogramowania na ST! Skup & sprzedaż. Poszukuje się: "Alien Breed", "Goblins 3". Uwaga: Krzysztofie Kwiatkowski, napisz do mnie! Sprzedam joy - 75 zł + koszt wysyłki. Patryk Walczak, ul. Pod brzozami 43, 41-905 Bytom 5, tel. (0-32) 186-90-71 (po 16.00).

Wymienię gry na IBM. Odpiszę na każdy list. Zawsze aktualne. Rafał Wasilewski, ul. Zygmuntówka 41, 27-400 Ostrowiec, tel. 65-27-78 (dzwonić po 14.00 i prosić Rafała).

Grupa "Dyzio i Zyzio" oferuje gry i programy. Przyślij swoją ofertę lub skontaktuj się z nami. Nasz adres: Paweł Graliński, ul. Pajęczańska 12, 42-113 Strzelce Wielkie, woj. Cz-skie, tel. (0-34) 11-74-76 (po 14.00).

Wymienię Amigę 500+ na Amigę 1200 (najlepiej z HD). Dopłata do 200 zł. Czekam na oferty. Rafał Szafran, ul. Jeziorna 32, Rataje, 64-800 Chodzież, tel. 845-383.

Zamienię kolejkę PIKO na Amigę 500 lub 600 albo zamienię C-64 na Amigę. Krzysztof Dołhan, ul. Goduli 18, 44-103 Gliwice.

Zamienię ACDTV z osprzętem, motocykl Jawa 350 (1989 r.) na komputer PC, min. 386 DX z osprzętem. PILNE! Grzegorz Lipka, ul. 11 Listopada 19/8, 58-200 Dzierżoniów.

Wymienię gry, dema, użytki na Amigę. Przyślij swój spis. Odpiszę na każdy list. Grzegorz Strzelecki, ul. Dziewińska 11/80, 87-800 Włocławek, tel. 34-43-61.

Poszukuję symulatorów, strategii i RPG na Amigę. Na wymianę mam: "F117", "Dawn Patrol", "Armour Geddon 2", "Mortal Kombat 2" i in. Krzysztof Piasecki, Podgórz, 89-114 Witosław.

Każdy, kto chce otrzymać magazyn dyskowy MEGA, niech wyśle dysk 1.44 MB i opłaconą kopertę oraz 1 zł. Dariusz Kirszling, ul. J. Porazińskiego 2, 84-230 Rumia, tel. 71-20-63.

Wymienię gry na IBM PC 286 z 640 kB RAM. Mariusz Gembołuś, ul. Kazimierza Wielkiego 38/1, 30-074 Kraków.

ACD32, PC keyboard, 2 CD, łyżworolki firmy R.B. warte 400 zł, ochraniacze na kolana, wszystko na gwarancji, zamienię na A1200 w dobrym stanie. Mogę dopłacić do A1200 lub sprzedam razem bądź osobno. Krzysztof Wyszomierski, ul. 9-go Maja 33, 41-935 Bytom 20, tel. 189-75-01 (po 16.00).

Track Ball, Zenit Automat wart 200 zł zamienię na HD do A1200. Zachodnie pisma po 5 zł. Krzysztof Błajak, ul. Nowy Świat 5, Bielsko 12.

Zamienię grę "Jet Strike" (CD32) na klawiaturę do CD32, najlepiej Toms lub sprzedam za ok. 80 zł. Jacek Watała, ul. Łyskowskiego 25F/63, 87-100 Toruń, tel. 45-31-92.

Jeśli jesteś dobrym grafikiem komputerowym i pracuje na PC oraz chcesz Tworzyć gry - zgłoś się do mnie. Jeśli jesteś wyjątkowo dobry w grafice ("3D Studio", "Animator Pro") i chcesz pracować nad grami - daj mi znać! Michał Cieszko, os. Tysiąclecia 64/6, 61-255 Poznań, tel. (0-61) 760-482.

Poszukujesz programów na PC? Napisz, a my Ci pomożemy. W grę wchodzi sprzedaż lub wymiana. Przyślij dysk. K. Hermanowski, ul. Kołobrzeska 76/15, 78-200 Białogard.

Zamienię oryginalne gry "Birds of Prey", "Wolfpack" z polskimi opisami na jedną inną grę na PC. Rajmund Wilk, ul. Osiedlowa 13, 43-211 Piasek/Pszczyna.

Bezpłatna wymiana gier na C-64 (taśma). Dema, programy użytkowe i rysunki do Art Studio. Janusz Różycki, ul. Kosynierów 5/2, 85-615 Bydgoszcz.

Szybka wymiana gier i programów na PCta. Czekam na listy ze spisami gier i użytków. Joanna Boj, ul. Marusarzówny 9/28, 80-288 Gdańsk, tel. 48-79-75.





Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby zamówić wybraną pozycję w SKLEPIE ŚGK , należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto Wydawnictwa "ALFIN" spółka z o.o.

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ I ROCZNĄ PRENUMERATĘ ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, A TAKŻE DYSKÓW PUBLIC DOMAIN. OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC:	**7-8, 9-10/93; 1, 8, 9, 10, 11, 12/94 + 1, 2, 3, 4/95**
ŚGK:	**9-10, 11-12/93, 2, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11 + 12/94, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10/95**
DYSKI PD:	**1/92 do 12/92; A, B, C, 1, 2, 3-4, + 5-6, 7-8, 9-10/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, + 8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2, 3, 4/95 + Nowa Seria, Scena**

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

I Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:

1. Zaznaczyć, od którego numeru prenumerata ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
   - Za 6 wydań ŚGK - 168 000 / 16.8 zł
   - Za 12 wydań ŚGK - 336 000 / 33.6 zł
   od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
   - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer AMIGOWCA do nru 11/94
   - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer AMIGOWCA od nru 12/94
   - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer ŚGK do nru 12/94
   - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer ŚGK od nru 1/95
   - 48.000 / 4,80 zł za każdą dyskietkę PD
   - 38.000 / 3,80 zł za każdą dyskietkę PD (cena dla prenumeratorów)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 stycznia 1996 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Zestaw ŚGK



Zestaw AMIGOWCA



TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 12 zł/120 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (12zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "ŚGK zestaw 10/95" lub "zestaw Amigowca 10/95". Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

OFERTA WAŻNA DO 15 STYCZNIA

WYDAWNICTWO

ALFIN sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.
Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

KONKURS SPONSOROWANY PRZEZ:

AMIGA Technologies GmbH

BI & K COMPUTER

WYGRAJ A1200



7



8



6



10



9



1



5



2



4



3

PUZZLE

Oto 10 kostek z 10 różnych układanek. Każda jest fragmentem innego obrazka - oczywiście ekranu z gry komputerowej. Wymień tytuły tych gier.

Odpowiedzi należy przysyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 20.12.1995r.

Zwycięzca, wyłoniony w wyniku losowania, otrzyma A1200 ufundowaną przez AMIGA Technologies GmbH i Bi&K COMPUTER. Przewidujemy także nagrody pocieszenia.

Rozwiązanie konkursu nastąpi w numerze 1/96.